NIEZBĘDNIK GRACZA

CLICK! wydanie specjalne

The Sims 2

NR 09/2004

nr indeksu 358932

ISSN 1509-0558

21 września 2004

8.50 zł (W TYM 7% VAT)



PEŁNA WERSJA

The Sims 2 Body Shop

+ dema, tapety, bonusy

Idzie nowe!

recenzja The Sims 2, poradnik, dodatki

Simy rządzą

nowe postaci, kariera, nowe przedmioty, pamiętnik sima

Wyżyj się

101 sposobów pognębienia twojego ludka

Ciekawostki

wywiad z polską simką Agnieszką Chylińską, psychozabawa, kody



KONKURS SMS

wygraj simowe gadżety

mobila action J-GAME

więcej znajdziesz na www.mobila.pl

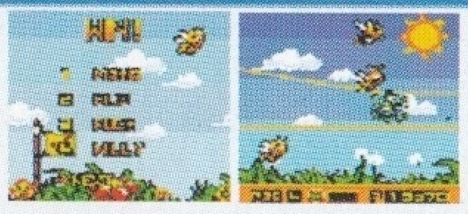
GRY JAVA DLA TELEFONÓW **NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON**



SMS 7965 **10,98 zł**
O TREŚCI **AA18.032805**

Pszczółka Maja

Pszczółka Maja wraz z przyjacielem Guciem oraz Filipem uczestniczą w wyścigach. Maja szybuje w gąszczu traw i stara się uniknąć innych uczestników wyścigu, pajączków i ważek. Pomóż Pszczółce Mai wygrać wyścig we wszystkich czterech porach roku.

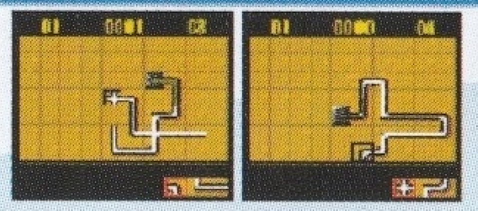




SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.032798**

Nafciarz

Musisz ułożyć jak najdłuższy rurociąg jak najmniejszym kosztem i pokonać wszystkich konkurentów. Nafciarz to wciągająca gra logi Dzięki niej poznamy odpowiedz na pytanie, które zadaje sobie dz wiele osób – kto zostanie głównym dostawcą ropy naftowej na ryn





SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.026311**

Klocki

Ustawiaj klocki tak, aby nie było między nimi przerw. Zdobywaj punkty, linie i bonusy. Naucz się dostawać tysiące punktów dzięki bonusom. Wspaniała zabawa przy klasycznej grze.

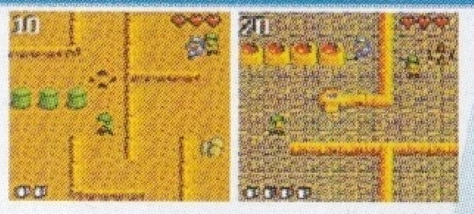




SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.027613**

Desert Rats

Jako podwójny agent polskich służb wywiadowczych bierzesz udział w wielu niebezpiecznych akcjach, których głównym celem jest zdobycie ściśle tajnych dokumentów. Pamiętaj, aby nie dać się wykryć przez wrogich żołnierzy.

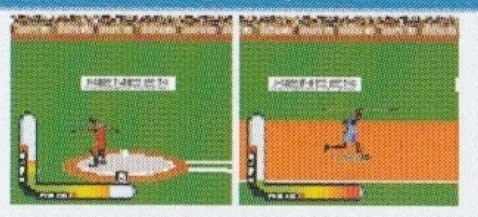


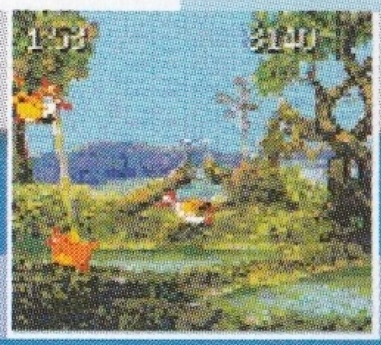


SMS 7965 **10,98 zł**
O TREŚCI **AA18.032808**

Athlete XXL Throwing

Poczuj ducha współzawodnictwa i wznieś się na wyżyny swoich możliwości – mistrz może być tylko jeden! Rzut dyskiem, oszczepem młotem i pchnięcie kulą – weź udział w najsłynniejszych zawodach lekkoatletycznych.



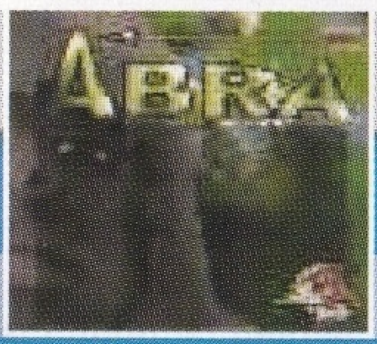


SMS 7965 **10,98 zł**
O TREŚCI **AA18.032806**

Kurka Wodna w lesie

Pakuj flintę na ramię i ruszaj na polowanie! A skoro sezon na kaczki już się skończył, możesz zapolować na drób domowy. A dokładniej na Kurkę Wodną! "Kurka Wodna, spudłowałem!"... Na pewno wiele razy tak powiesz;)

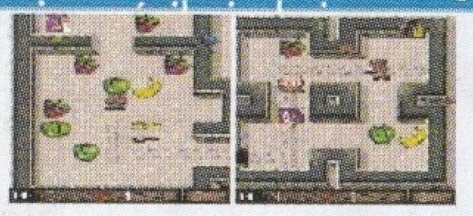




SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.032799**

Abra

Gra Przenosi Cię do magicznych komnat zamku Abra. Przypadkowo znajdujesz ukryte przejście to magicznego świata pełnego niebezpie-czeństw gdzie czyhają na Ciebie nieprzyjaźni rycerze oraz złośliwi magowie. Nikt, kto przekroczył mury zamku

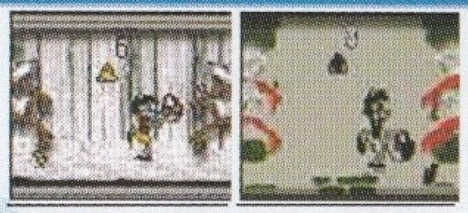


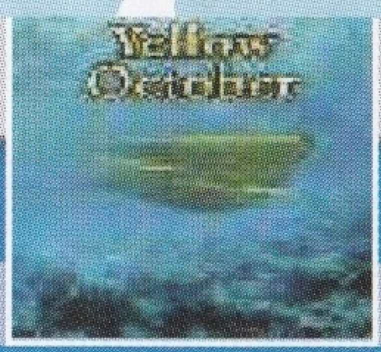


SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.031896**

Ruskie Jajka

Pan Bardzo Zły Wilk zaprosił do swojego kurnika najjurniejszego kogut okolicy, Ivana Niespożytego. Następnego dnia przyszedł z małym koszyczkiem po kilka jajek na śniadanie. Biedaczek, nie wiedział, co go czeka. Czy pomożesz mu złapać wszystkie jajka zanim się stłuką?





SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.032803**

Yellow October

Jesteś kapitanem łodzi podwodnej "Yellow October". Twoim zadaniem jest zdobyć jak najwięcej punktów, zatapiając jak największą ilość przeciwników. A przede wszystkim, samemu nie dać się zatopić.

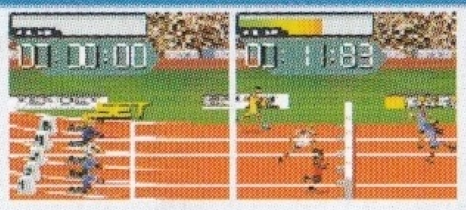




SMS 7965 **10,98 zł**
O TREŚCI **AA18.032807**

Athlete XXL Running

Poczuj ducha współzawodnictwa i wznieś się na wyżyny swoich możliwości – mistrz może być tylko jeden! 110m przez płotki, 1000m z przeszkodami, bieg na 100m i 400m – weź udział w najsłynniejszych zawodach biegaczy.

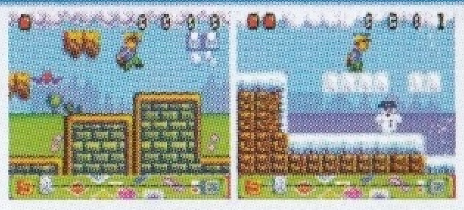


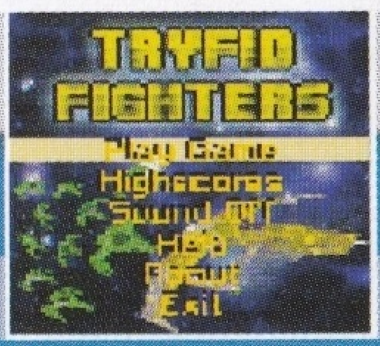


SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.027615**

Postmania

Praca listonosza to ciężkie zajęcie... Szczególnie jeśli musisz odnaleźć zagubione listy, a na drodze piętrzą się trudności.





SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.032801**

Tryfid Fighters

Strzelanka kosmiczna. Niezwykłe tereny, masowe ataki kosmitów i niezwykłe bitwy czekają na Ciebie!. Użyj swojego fightera i bądź najlepszy w mobilnej galaktyce! Grafika, łącznie z tłami, stakami i wybuchami, wykonana w technologii raytracingu 3D.



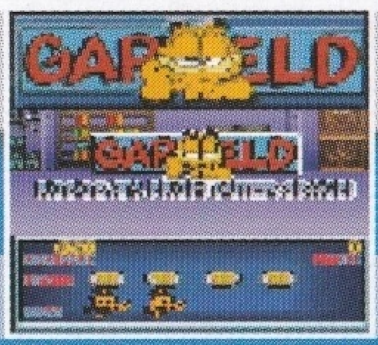


SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.026315**

Silver Wings

Jako as przestworzy zasiadasz za sterami najlepszego dwupłatowca wyprodukowanego w czasie pierwszej wojny światowej. Cel twojej misji jest prosty: zniszczyć wszystkie napotkane wrogie jednostki i nie dać się zabić.

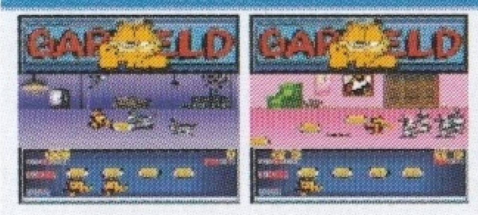




SMS 7965 **10,98 zł**
O TREŚCI **AA18.032804**

Garfield Robocats

Oni naprawdę tam gdzieś są!! Koty roboty chcą porwać najlepszego przyjaciela Garfilda Odiego, i zabrać go na planetę. Garfield nie dopuści, aby sprawy przybrały taki obrót...





SMS 7365 **3,66 zł**
O TREŚCI **AA18.032800**

Spitfire

Jesteś pilotem jednego z najlepszych myśliwców. Twoim celem jest zlikwidować wszystko, co jest w zasięgu Twojej przestrzeni lotniczej. Pilocie!! Odmaszerować do swojej maszyny i do dzieła!



7365 koszt 3 zł netto, **3,66 zł** brutto **7965** koszt 9 zł netto, **10,98 zł** brutto

SPRAWDŹ NA JAKIM **MODELU TWOJEGO TELEFONU** URUCHAMIA SIĘ NASZA **GRA JAVA**

Przed pobraniem Gry JAVA upewnij się, że masz skonfigurowane połączenie **WAP**.

- (30) **NOKIA** 3510i
- (40) **NOKIA** 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6220, 6230, 6800, 7210, 7250i, 7600, 6650
- (60) **NOKIA** N-Gage, 7650, 3650
- (S) **SIEMENS** S55, C60, MC60
- (M) **MOTOROLA** T722i, T720, T720i
- (SE) **SONY ERICSSON** T610

The Sims – drugie spotkanie



W 2000 roku ukazał się dodatek ŚWIATOWE ŻYCIE, który spowodował, że jeszcze większe rzesze graczy wstąpiły do klubu simomaniaka. Dokładnie cztery lata temu, we wrześniu, przygotowaliśmy dla was pierwsze wydanie specjalne CLICKA!, poświęcone tej wspaniałej grze. Teraz, po kilku latach, historia zatacza koło i spotykamy się ponownie – a wszystko to za sprawą THE SIMS 2.

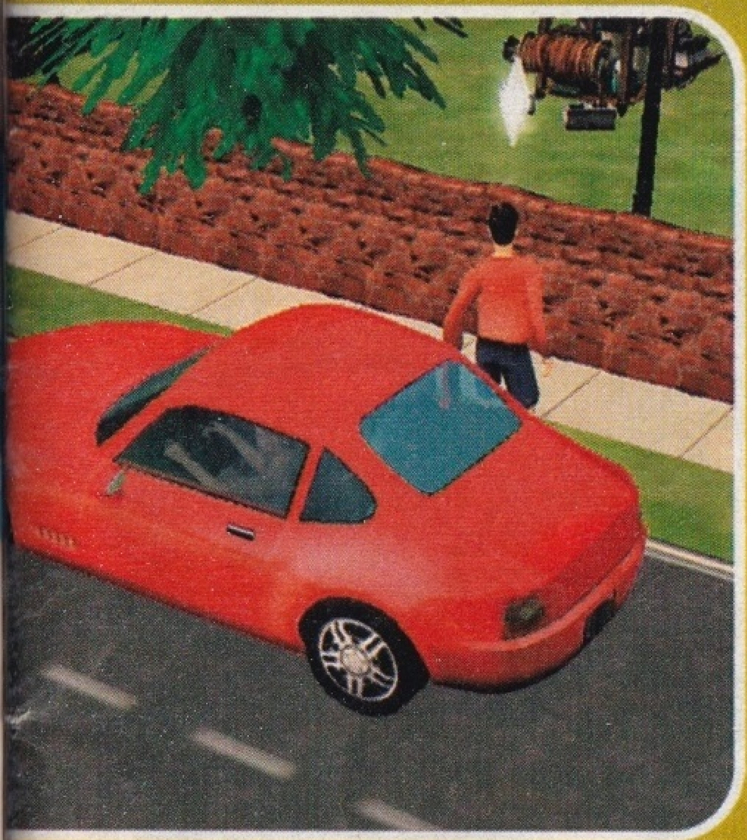
Mamy nadzieję, że podobnie jak i w 2000 roku, nasz niezbędnik pomoże wam jeszcze lepiej bawić się simami. Przygotowaliśmy nie tylko dokładną recenzję oraz praktyczny poradnik, ale i opisaliśmy cały nowy świat THE SIMS. Nowe przedmioty, kariery, budowa domu... to wszystko znalazło się w naszym wydaniu specjalnym. Ale to nie koniec! Specjalnie dla was mamy także wywiad z polską simką – Agnieszką Chylińską! Dodatkowo na płycie CD znajdziecie mnóstwo świetnych dodatków do gry, w tym także pełną wersję THE SIMS 2 BODY SHOP! Poza tym znajdziecie wersję demo SPACE COLONY – jednego z klonów THE SIMS. Jakie jeszcze atrakcje kryje CLICK! THE SIMS 2? Przekonajcie się sami...

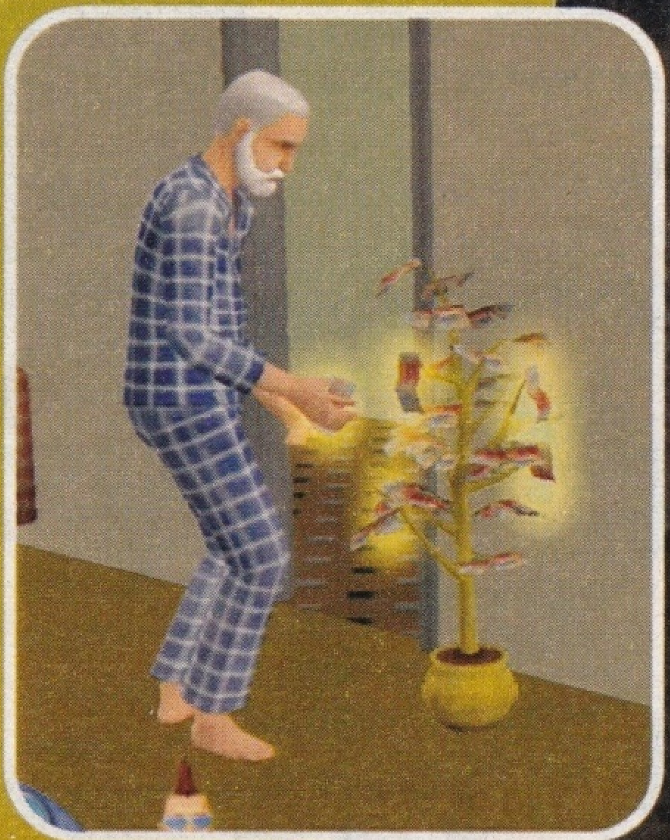
redakcja



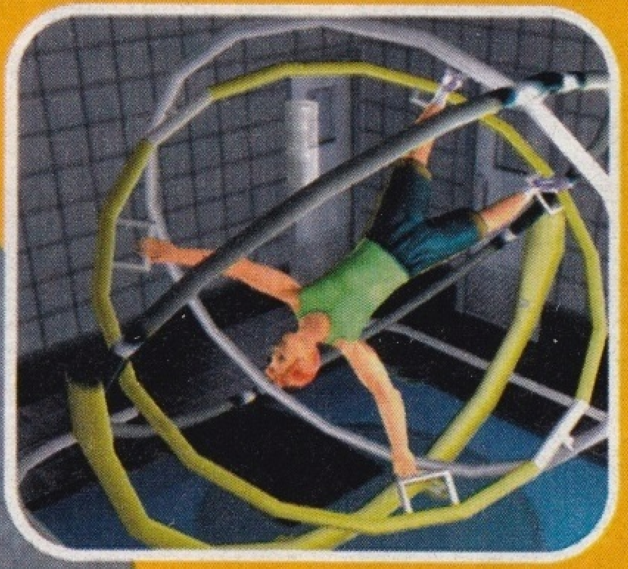












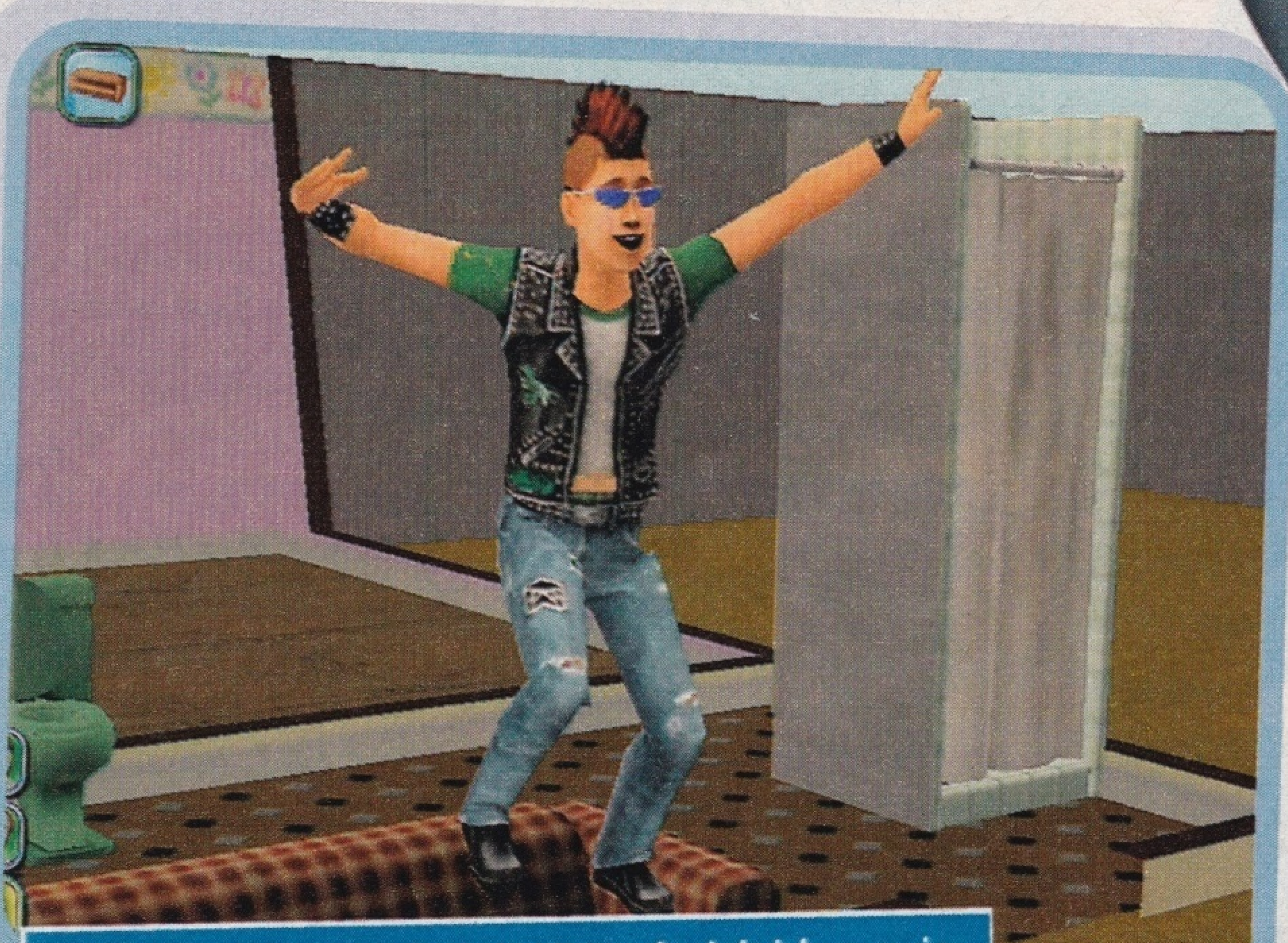






THE SIMS 2 to coś, na co czekaliśmy długie cztery lata. Dobra wiadomość – nowe SIMY są w naprawdę świetnej formie!





„Hura! Hura! Niech żyję!" Na każdej kanapie możesz odtańczyć taniec wojenny Zulusów

To w gruncie rzeczy optymistyczne, że najlepiej sprzedającą się grą na świecie nie stała się żadna strzelanka, mordobicie, polowanie na hitlerowców tudzież odmóżdżające wyścigi, których celem jest przejechanie jak największej liczby przechodniów w jak najkrótszym czasie. Optymistyczne i chyba całkiem dobrze świdczące o społeczności graczy. Od kiedy w 2000 roku światło dzienne ujrzały THE SIMS, na całym świecie sprzedano prawie 25 mln kopii tej gry (z tego 200 tys. przypada na Polskę). 25 milionów to rekord wszech czasów! Nic dziwnego, że producent hitu, firma Maxis, poszła na całość i pobiła kolejny rekord, tym razem liczbą dodatków do jednego tytułu. Posiadacze SIMÓW mogli dokupić do wersji podstawowej siedem nakładek, które pozwalały wyprawić simy na wakacje, kupić im zwierzątka domowe, a nawet nauczyć magii. Gdzieś tak w okolicy piątego dodatku gracze zaczęli się jednak tak jakby niecierpliwić. No bo ostatecznie, ileż można zarabiać na jednym produkcie? Nie mówiąc już o tym, że technika poszła naprzód i to, co w 2000 radowało oczęta, cztery lata później wygląda co najmniej marnie.

Na szczęście czas dodatków do THE SIMS definitywnie dobiegł końca. **Już wkrótce najprawdopodobniej rozpocznie się nowa epoka – czas dodatków do THE SIMS 2.** Sequel jedynki, który właśnie pojawił się w sklepach, ma wszelkie szanse ponownie rozbić bank. Tym razem będzie nawet znacznie prościej niż cztery lata temu – szlaki zostały przetarte, a miliony fanów na całym świecie tylko czekają, by ustawić się w kolejce do sklepu i zamienić swoje kieszonkowe / oszczędności / zarobki na pudełka z grą. Maxis doskonale zdawało sobie z tego sprawę. Dlatego chwała firmie za to, że przygotowując drugą odsłonę THE SIMS, nie poszła na łatwiznę.



Nowy, wspaniały świat

Podstawy gry pozostały niezmienione – znów dostejemy to, co polubiliśmy i lubimy. **THE SIMS 2 to złożona symulacja życia, w której masz szansę pokierować nie tylko całymi rodzinami, ale nawet generacjami simów.** Urządzasz swoim ludkom mieszkanko, wysyłasz je do pracy, zarabiasz mamonę, kupujesz nowe mebelki itp. Przy okazji dbasz też o potrzeby swoich podopiecznych – nie dopuszczasz, by umarli z głodu, pochorowali się z nudów lub mdleli ze zmęczenia. Tak jak w „jedynce", prowadzisz ich przez życie, tylko że teraz gra w jeszcze większym stopniu przypomina rzeczywistość. No i jest jeszcze śmieszniejsza...

Ojciec simów



Ponoć już w dzieciństwie Will Wright interesował się symulacjami. Zaczynał od budowania statków i samolotów, by wkrótce za pomocą komputera zacząć tworzyć modele miast. W jego pierwszej grze, RAID ON BUNGELING BAY (1984), helikop-terem atakowało się wyspy. W 1985 roku Wright zaczął prace nad tytułem, który stał się przełomem na rynku elektronicznej rozgrywki – mowa oczywiście o SIMCITY (1989), symulatorze zarządzania miastem. Następnie Wright wymyślił SIMANT (zarządzanie mrowiskiem), SIMFARM (wiadomo co) oraz współtworzył następne odsłony SIMCITY. Wkrótce wpadł na kolejny genialny pomysł, w wyniku którego w 2000 roku światło dzienne ujrzały THE SIMS – symulator życia.

Wright jest współzałożycielem i głównym projektantem (szefem kuchni :)) firmy Maxis, producenta SIMÓW. Jego oficjalny adres firmowy to wwright@maxis.com.

Najważniejsza zmiana w mechanice gry dotyczy tzw. aspiracji / marzeń. Dotychczas kłopotałeś się tylko o podstawowe potrzeby simów, takie jak potrzeba higieny, komfortu, zabawy, towarzystwa, snu. Pędziłeś sima pod prysznic, kazałeś mu przygotowywać co wymyślniejsze dania, sadzałeś go przed telewizorem, żeby łyknął trochę migających obrazków i poprawił sobie pasek „fanu". Gdzieś tam po drodze spotykałeś się jeszcze ze znajomymi i dbałeś o rozwój tzw. kariery zawodowej, by za zarobioną kasę kupić sobie bardziej wypasionego płaszczaka na ścianę. W THE SIMS 2 będziesz robił dokładnie to samo, jednak sporą część swojej energii poświęcisz na zaspokajanie mocno nieraz wydumanych pragnień swoich ludków.

Cóż z tego, że się je – nie samym chlebem sim żyje. Poza codziennymi potrzebami simy pragną jeszcze być bogate, sławne, mieć udane życie



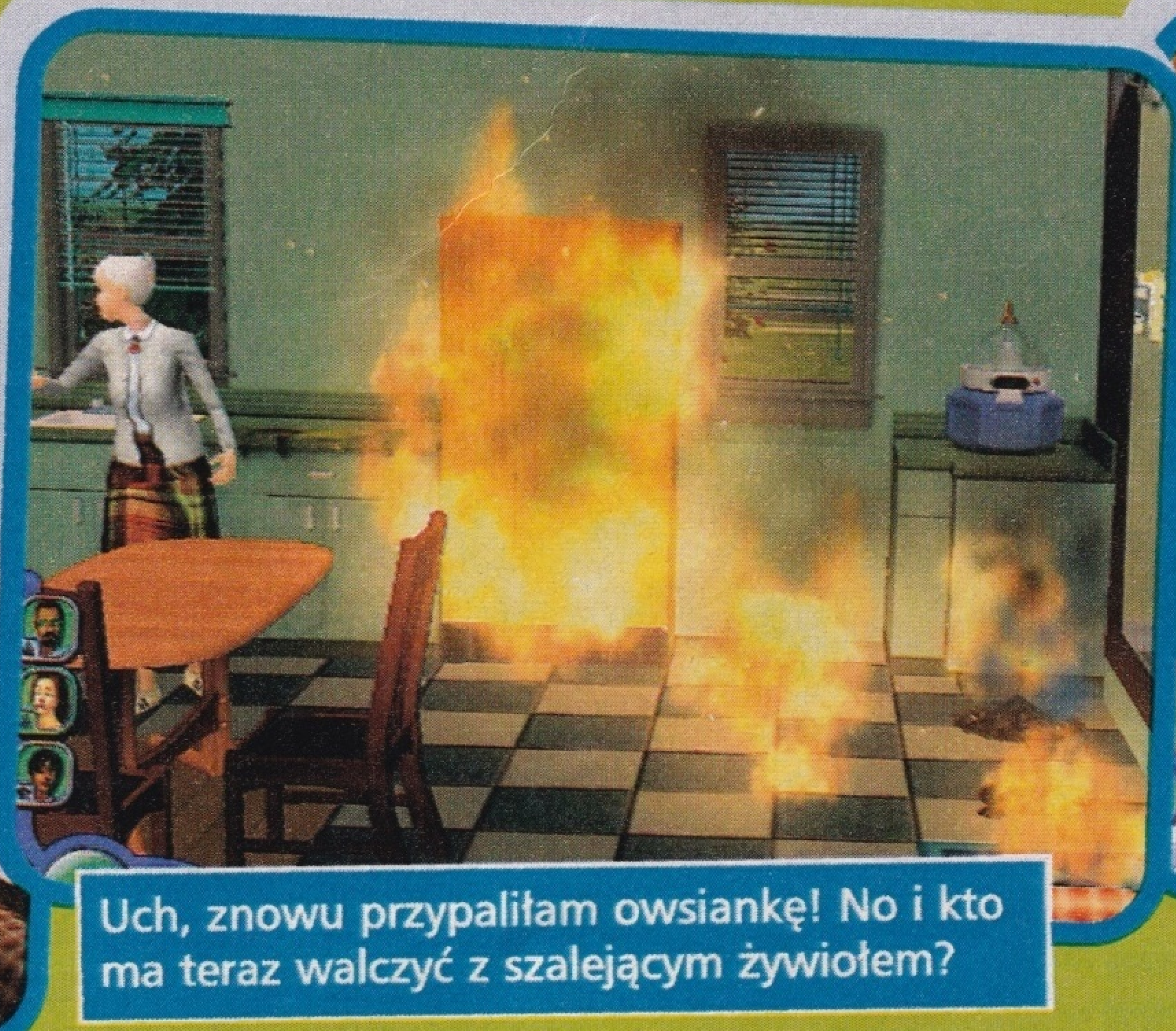
Pierwszy pocałunek to dla simów wyjątkowe przeżycie. Autorzy gry zadbali, by miało odpowiednią oprawę

Ekstremalnie na co dzień

W THE SIMS 2 zdarzyć się może wszystko... No może prawie wszystko



Bić się czy się nie bić? Na to pytanie będziesz musiał odpowiadać sobie dość często...



Uch, znowu przypaliłam owsiankę! No i kto ma teraz walczyć z szalejącym żywiołem?



Ponury Kosiarz zapisuje na swoje konto kolejną zabraną do simowego nieba duszyczkę

rodzinne albo spotkać ducha pradziadka. W THE SIMS 2 wprowadzono więc tzw. aspiracje – pragnienia simów, które mogą zmieniać się kilka razy na dzień. Np. sim budzi się i marzy o zjedzeniu owsianki. Wysyłasz go do kuchni, gotujesz owsiankę, sim ją wciąga jednym haustem i zarabia 500 punktów aspiracji. Następnie pragnie znaleźć pracę – sadzasz go przed komputerem i każesz przeglądać dostępne oferty, aż znajdziesz coś, co pasuje wam obojgu. I kolejne 1000 punktów aspiracji trafia na twoje konto. Aspiracjami mogą być dość „zwykłe" rzeczy jak podniesienie jakiejś umiejętności, zdobycie przyjaciela, rozmowa z członkiem rodziny czy awans zawodowy. Ale też zupełnie wystrzelone w kosmos marzenia jak zobaczenie kosmitów, posiadanie trzech kochanków naraz, podrapanie małżonka po plecach albo skuteczne uratowanie się od śmierci. I to wszystko można wprowadzić w życie, czasami tylko trzeba trochę się pomęczyć.



Aspjruj aspirancie!

Realizacja aspiracji pozwala, po pierwsze, nabić specjalny wskaźnik aspiracji do poziomu platynowego. Spełnienie kilku aspiracji sima pod rząd wprawia go w tak dobry nastrój, że drobne przykrości dnia codziennego – niewyniesione śmieci, brak kąpieli czy lekkie ssanie w żołądku z głodu – przestają mieć znaczenie (ale tylko na jakiś czas). Po drugie, kolekcjonujesz punkty aspiracji, które następnie wymienić można na specjalne, niedostępne w „zwykłych" simowych sklepach przedmioty o zaskakujących i czasami wyjątkowo przydatnych właściwościach.

Obok aspiracji, do gry wprowadzono jeszcze lęki. I tak simy boją się pożaru, utraty pracy, śmierci członka rodziny czy karaluchów (na szczęście wyrzucono chory motyw z „jedynki", gdzie karaluchy atakowały twoje domostwo nawet gdy czyściłeś je kilka razy na dzień). Realizacja którejś z tych rzeczy oznacza stratę sporej liczby punktów aspiracji i znaczne pogorszenie się humoru twojego ludka.

Żeby było jeszcze ciekawiej, aspiracje podzielono na pięć kategorii (fortuna, romans, nauka, rodzina i popularność). Na początku zabawy, tworząc sima, decydujesz, jakiego rodzaju marzenia będzie snuł twój podopieczny. **Możesz więc rzucić się w wir życia towarzyskiego lub spędzać dni nad książką – pierwszy tryb życia uszczęśliwi sima marzącego o popularności, a drugi śniącego o karierze naukowej.** Oczywiście nie trzeba tłumaczyć, że dzięki temu możesz zajmować się w czasie zabawy tym, co ci najbardziej odpowiada – i na dodatek, i ty i twój sim będziecie jednakowo zadowoleni.

Mamo!... Mamo!... On mnie szczypie!

Druga istotna zmiana w grze to podział życia simów na sześć części, z których każda trwa ściśle określoną ilość simowych dni. Te etapy to: niemowlak, maluch raczkujący, dziecko, nastolatek, dorosły i starzec. Po 70 dniach życia po sima przychodzi Ponury Kosiarz i twój ludek może zakończyć swój „ziemski" żywot, zamieniając się w gustowny nagrobek. Może, ale nie musi – od śmierci można się wymigać. Można też w ogóle nie ryzykować spotkania z Ponurym Kosiarzem, odpowiednio często korzystając z magicznych właściwości jednego z przedmiotów specjalnych, dostępnych za punkty aspiracji – wody życia. Eliksir życia to najdroższy przedmiot specjalny w grze, jednak kupowanie go od czasu do czasu to właściwie konieczność (chyba że masz już dość ludków).

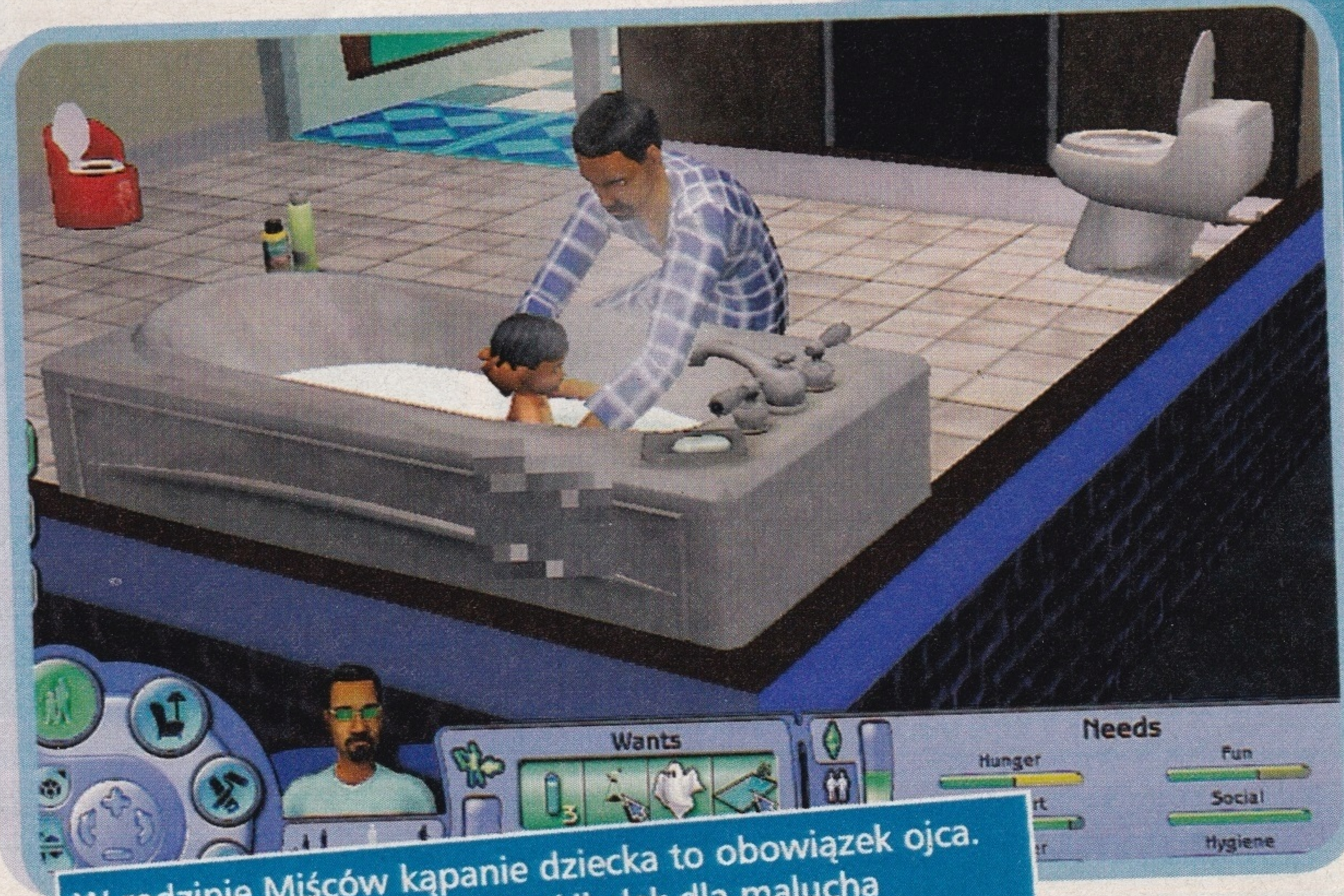
Podzielenie życia simów na części, podobnie jak wprowadzenie aspiracji, znacznie podniosło miodność tytułu. W THE SIMS 2 gra się znacznie ciekawiej, ponieważ znacząco wzrosła liczba rzeczy, które możesz wykonywać i których wykonywanie znalazło się w twoim żywotnym interesie. Oczywiście sim w każdym wieku ma swoje specyficzne, szczególne marzenia – maluch chce nauczyć się korzystać z nocnika, nastolatek pragnie wyrywać się nocą po kryjomu z domu albo dostać się do prywatnej szkoły. W efekcie gra urzeka bogactwem możliwości i podobnie jak poprzednio THE SIMS, ma szansę dorobić się fanatycznie oddanych miłośników.



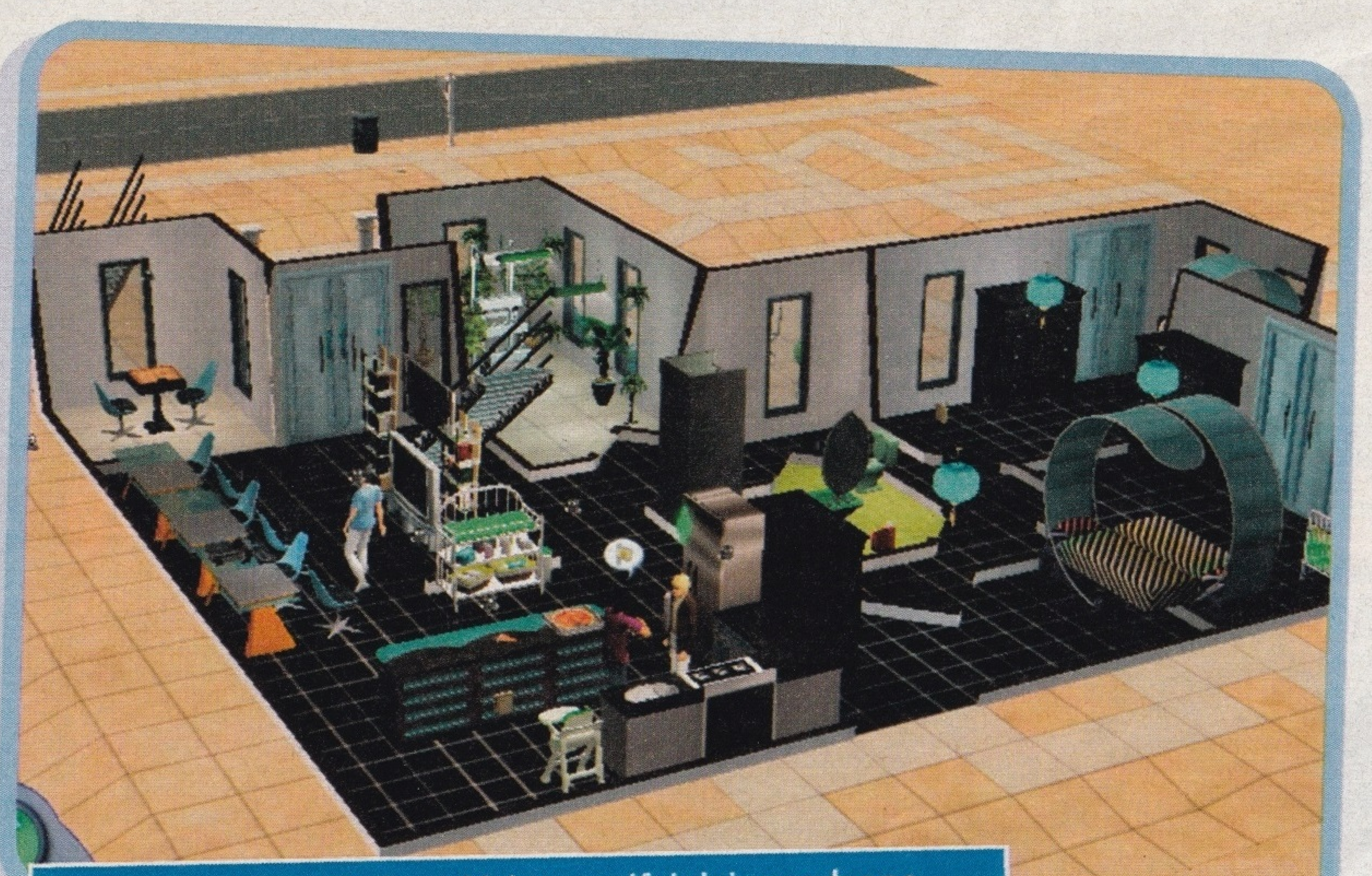
Kolejny wielki temat to tzw. życie rodzinne. Już w „jedynce" można było zamieszkać ze swoim ukochanym, a nawet adoptować dziecko, nikt jednak nawet nie marzył o tym, by dziecko to podobne było do rodziców! **Tymczasem w THE SIMS 2 zaprzęgnięto do pracy genetykę – i teraz szczęśliwy produkt simowego małżeństwa odziedziczy nie tylko cechy, ale i wygląd swoich rodziców.** Ta opcja jest fantastyczna – każdy z miłośników SIMSÓW poświęci na pewno odpowiednio dużo czasu na stworzenie swojej postaci, czyli dobór koloru oczu, wielkości nosa, szerokości brwi itp. (system kreacji simów jest naprawdę znakomity!). Miło się robi, jeśli po jakimś tygodniu grania twój sim ślubi się, rozmnaża i spostrzegasz, że jego potomek ma nos i brwi, nad którymi tyle się napracowałeś.

W THE SIMS 2 zaimplementowano nawet drzewko genealogiczne, oczywiście dla każdej rodziny. Jeśli pograsz odpowiednio długo, mogą się znaleźć na nim kolejne simy, których przyjściu na świat, dorastaniu i starzeniu się towarzyszyłeś. Czysta radość! Warto wspomnieć jeszcze, że simy zachowują wspomnienia z poszczególnych etapów swojego życia i to zarówno te złe, jak i dobre. Trzeba się więc trochę potrudzić, aby twego sima nie nękało wspomnienie np. wyjątkowo nieudanego przyjęcia urodzinowego albo porażkowego pierwszego dnia w szkole.

Pojedyncza rodzina – czy też grupa simów mieszkających razem pod jednym dachem – nie może liczyć więcej niż osiem osób. **W praktyce rodziny pięcioosobowe są już całkiem spore,**



W rodzinie Miśców kąpanie dziecka to obowiązek ojca. A w tle gustowny nocniczko-kibelek dla malucha



Domostwo braci Ciekawskich to najfajniej urządzone mieszkanie w grze. Poprzeczkę ustawiono wysoko...

a **sterowanie nimi wymaga niejakiego obycia z grą.** Pozostawiono sympatyczną opcję cykania zdjęć (w trakcie gry), które następnie możesz ułożyć w przyjemny albumik, dokumentujący życie twoich ludków.

Rozmach i wymach

W THE SIMS 2 dostajesz do dyspozycji trzy sąsiedztwa, różniące się nieco i wyglądem, i historiami zamieszkujących je mieszkańców (patrz ramka obok). To robi dobre wrażenie, podobnie jak ilość opcji dostępnych w fazie budowy domu. Możesz położyć sobie na podłodze kilka rodzajów posadzki, począwszy od cegły, przez glazurę, a skończywszy na drewnie i dywanie. Oczywiście w każdej z tych kategorii znajdziesz kilkanaście do kilkudziesięciu szczegółowych elementów. Podobnie rzecz się ma z dekoracją ścian, dostępnym oświetleniem, rodzajami futryn i okien. Na pierwszy rzut oka również wyposażenie domu robi wrażenie, jednak wytrawny simolog już po paru godzinach zabawy poczuje, na co się zanosi. W grze dostępne są zaledwie trzy rodzaje toalet, cztery rodzaje pryszniców, nie wspominając o dwóch (d w ó c h!!!) lodówkach i trzech kuchenkach gazowych. Skromnie to mało powiedziane... Należy się zatem spodziewać, że gdzieś w okolicach kwietnia-czerwca 2005 pojawi się pierwszy dodatek do THE SIMS 2 pt. ODBAJERZONY DOM, który przyniesie całą masę skinów i mebelków oraz nowe centra handlowe, gdzie będziesz mógł wydać odłożoną przez pół roku gry mamonę...



No tak, ale tego należało się spodziewać. W końcu ilość dodatków to już niemal wizytówka SIMÓW i chlubna tradycja najprawdopodobniej zostanie podtrzymana. Inna rzecz, że znakami rozpoznawczymi pierwszych SIMÓW były też ciepłe, łatwo rozpoznawalne kolorki, przyjazny interfejs i ludzkie wymagania sprzętowe. A jak to wygląda w THE SIMS 2?

Kolorowo, odlotowo

Nie jest najgorzej, zwłaszcza jeśli chodzi o jakość kolorów. Nadal pozostały ciepłe i przyjazne, i znów będą się z THE SIMS 2 natychmiast kojarzyć. Wrażenie robi też największa „techniczna" nowinka w drugiej odsłonie SIMÓW, czyli wprowadzenie do gry w pełni trójwymiarowej grafiki. Teraz swoich podopiecznych będziesz mógł obejrzeć ze wszystkich stron i to już na etapie tworzenia ich na początku zabawy. Kamera może się obracać o 360 stopni, możesz też ustawiać ją praktycznie pod dowolnym kątem. **Występujący w grze zoom jest spory – z jednej strony oddalasz się w okolice stanowiska Zeusa Gromowładnego, z drugiej możesz obserwować, jak zmienia się wyraz twarzy simów.** Tak, tak, mimika działa i wygląda nawet zabawie, tylko że tak naprawdę rzadko kiedy masz kamerę umieszczoną wystarczająco blisko, aby w ogóle dało się ją dostrzec. Koledzy z redakcji, którzy na THE SIMS zjedli zęby, narzekali początkowo na dowolność ustawienia obiektywu, ponieważ co i rusz sim ginął im z oczu, chowając się za mebelkami. Do trójwymiaru idzie się jednak przyzwyczaić i to, moim zdaniem, bezproblemowo.

Interfejs jest podobny do jedynki – wprowadzono do niego tylko odpowiednią część, gdzie pokazywane są aktualne aspiracje twojego sima. W lewym dolnym rogu masz więc kółeczko, gdzie przełączasz się między trybem rozgrywki,



Trzy sąsiedztwa

W THE SIMS 2 możesz rozpocząć grę w jednym z trzech sąsiedztw (Pleasantville, Strangetown, Veronaville). Każde składa się z kilkunastu domów (część jest zamieszkana przez „gotowe" rodziny) i kilku miejsc publicznych takich jak centra handlowe czy parki rozrywki. Sąsiedztwa różnią się wyglądem i klimatem – Pleasantville jest zwyczajne, Strangetown zamieszkują polujący na ufo dziwacy, a Veronaville to teren opowieści rodem z Szekspira.



Rozkosze wieku dziecięcego

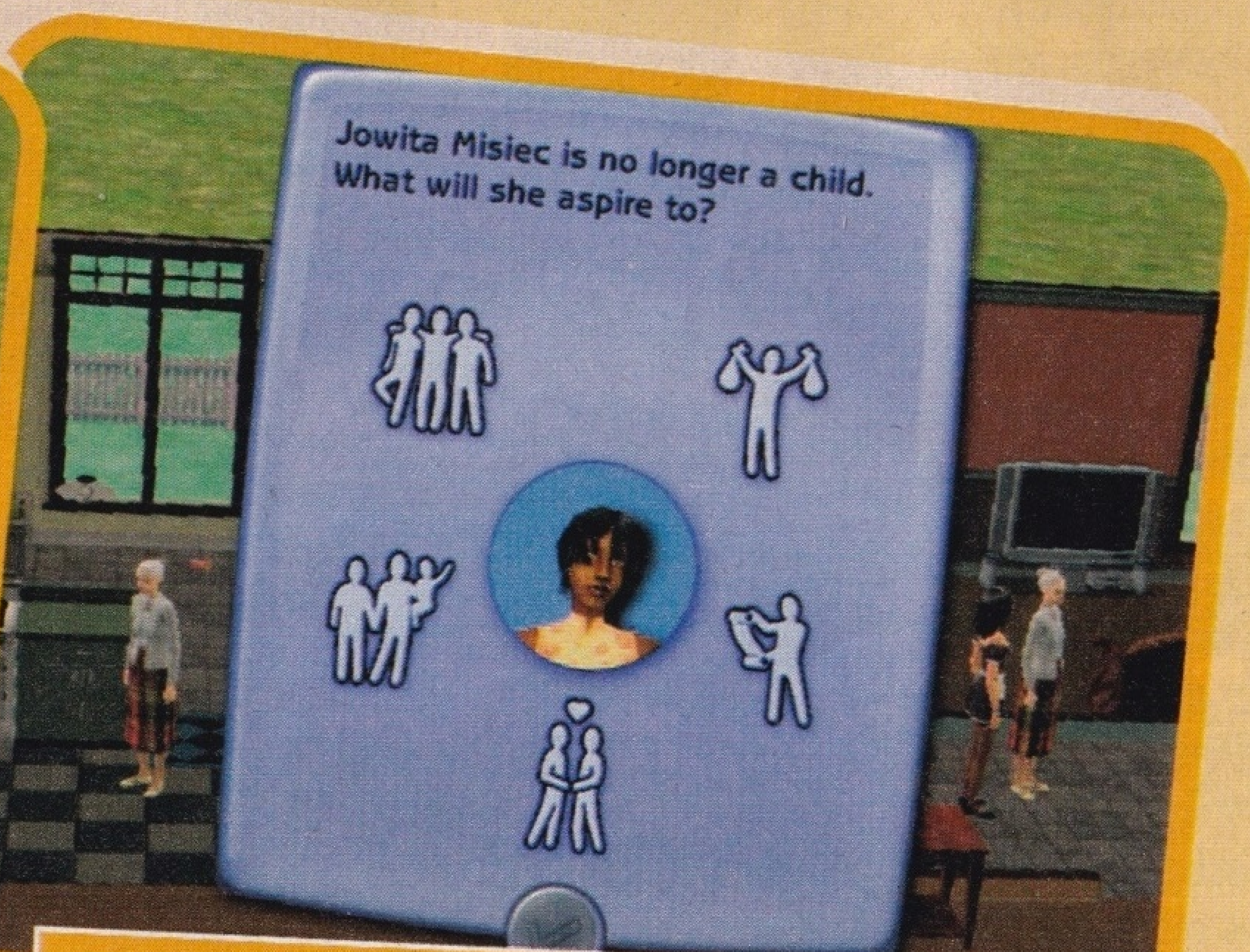
Od pieluch po szkolną teczkę – to ty decydujesz, na kogo wyrośnie sim!



Czego w tej grze nie ma... Dzieciaki mogą grać w łapki albo bawić się w policjantów i złodziei



Ty marzysz o wysmarowaniu ścian farbami, a mamusia uszczęśliwia cię na siłę huśtawką



Koniec dzieciństwa! Od ciebie zależy, jaki rodzaj pragnień będzie przejawiał dorosły sim



budowania i wykańczania domu. Od tej strony zatem gra cię raczej nie zaskoczy. Natomiast możesz się mocno zdziwić, gdy spróbujesz odpalić THE SIMS 2 na komputerze z procesorem 600 MHz i z 256 MB RAM (tyle wynoszą minimalne wymagania sprzętowe podane przez producenta na oficjalnej stronie internetowej). Nic się nie dzieje? Wszystko wisi i nie da się grać? No cóż, nic dziwnego, gra potrafi krztusić się nawet na dwa razy mocniejszym sprzęcie. **Na porządku dziennym są też kilkusekundowe przerwy podczas przechodzenia między ikonami w interfejsie.** Pozostaje tylko się przyzwyczaić... I niech ci przypadkiem nie przyjdzie do głowy wybieranie największej rozdzielczości obrazu i najlepszej jakości tekstur! Spędzisz kolejne 10 minut, podziwiając rysy na suficie, zanim zdołasz przełączyć się na podstawowe ustawienia (rozdzielczość 1024x768).

Powyższe to jednak w gruncie rzeczy nic szczególnego, producenci gier mają skłonność do zaniżania wymagań sprzętowych i wszyscy wiemy, dlaczego tak się dzieje. **Na osłodę pozostaje wiadomość, że gra wygląda bardzo przyzwoicie i jeszcze lepiej brzmi.** Lekkie, sympatyczne melodyjki i dobrze dobrane dźwięki powodują, że oprawa zasługuje na mocną piątkę.



Nie ma to jak razem przyciąć w jakąś sympatyczną grę! W centrum handlowym możesz kupić dodatkowe tytuły

Błędy i błędniki

Nie sposób jednak nie zauważyć, że w wersji, którą otrzymali recenzenci, aż roi się od błędów. Jedne z nich są bardzo zabawne, inne mniej. Zawieszony w powietrzu miś czy kubeczek to mały pikuś, gorzej, gdy twój sim blokuje się w samochodzie, który ma go odwieźć do pracy i godziny (na szczęście tylko simowe) mijają, zanim w ogóle zdołasz go wyciągnąć z potrzasku. Jeszcze bardziej przykro się robi, gdy twój sim zacina się w krześle – nogi przechodzą mu przez siedzenie, jakby był duchem, a biedak biadoli i złorzeczy, bo nijak nie może się ruszyć. (W takiej sytuacji pozostaje poczekać, aż przewróci się na ziemię z wyczerpania i wtedy w trybie budowy próbować usunąć krzesło). Simy mają też częste problemy z wstawaniem od stołu, co jest o tyle bolesne, że zazwyczaj mocno się wtedy spieszą i tracisz cenne minuty na szamotanie się z mebelkami. Natomiast zupełnie porażkowy jest błąd, który powoduje, że w twoim domu zawieszają się postaci niezależne, jak niania czy sprzątaczka. Raz dwie takie panie utknęły u mnie w łazience i nie dało ich się ani zamurować, ani w jakikolwiek inny sposób uśmiercić. Pozostały też na swoim miejscu po kolejnym odpaleniu gry i jedyną opcją stało się zbudowanie nowej łazienki i przeniesienie tam odzyskanego sprzętu.



Błędów w THE SIMS 2 jest sporo, ale trudno powiedzieć, jak to będzie wyglądało w grze, która 17 września trafi do sklepów. Od czasu rozesłania wersji recenzenckich autorzy mieli jeszcze całe półtora miesiąca na likwidowanie niedoróbek. Pozostaje mieć nadzieję, że przeznaczyli je na dopracowanie skryptów odpowiedzialnych za postacie niezależne, które, jak zauważyłam, sprawiają najwięcej kłopotów. Jeśli tak się nie stało, już w kilka dni po wydaniu gry każda szanująca się strona fanowska zaopatrzy swoją witrynę w odpowiedni dział, gdzie miłośnicy SIMÓW przesyłać będą screeny z co bardziej odlotowymi bug'ami. I naprawdę będzie tam co oglądać...

Co cieszy, w grze jest też cała masa zamierzonego humoru, który objawia się szczególnie w sytuacjach ekstremalnych czy nawet makabrycznych. Każdorazowe pojawienie się Ponurego Kosiarza to czysta radość, zwłaszcza że bywa i tak, że czasami stawia się on (czy też ona) po sima w towarzystwie grupy zjaw z zaświatów... Domorośli sadyści, którzy lubują się w dręczenie simów, uśmieją się też zdrowo, widząc co dzieje się z ludkiem zamurowanym czy też skręcającym się z niedobawienia (szczegóły na ten temat znajdziesz w tekście „101 sposobów na wykończenie sima" na str. 38). No i jeszcze te pojawiające się zjawy czy też wizyty kosmitów i konsekwencje spotkań trzeciego stopnia... Grając w THE SIMS 2 odnosi się wrażenie, że autorzy nieźle się bawili, produkując grę. **Na szczęście ich poczucie humoru (czasami mocno specyficzne :), bardzo dobrze nowym SIMOM zrobiło.**

Co wypada jeszcze dodać? Elektronicy liczą sobie za THE SIMS 2 159 zł, co wobec rosnącej popularności i dostępności kioskowych wydań nowych gier za złotych 20 jest sumą robiącą wrażenie. Tylko że wydawca doskonale zdaje sobie sprawę, że nowe SIMY to dla wielu pozycja całkowicie obowiązkowa. Cierpliwi mogą liczyć na jakieś obniżki, np. po pojawieniu się pierwszego dodatku, ale takich chyba nie będzie wielu. THE SIMS 2 to gra warta swojej ceny – co nie zmienia faktu, że cena powinna być jednak odrobinę niższa. (Inna rzecz, że w THE SIMS chętnie grają też dorośli, dla których cena gry w wysokości 159 zł nie będzie sprawą życia i śmierci).

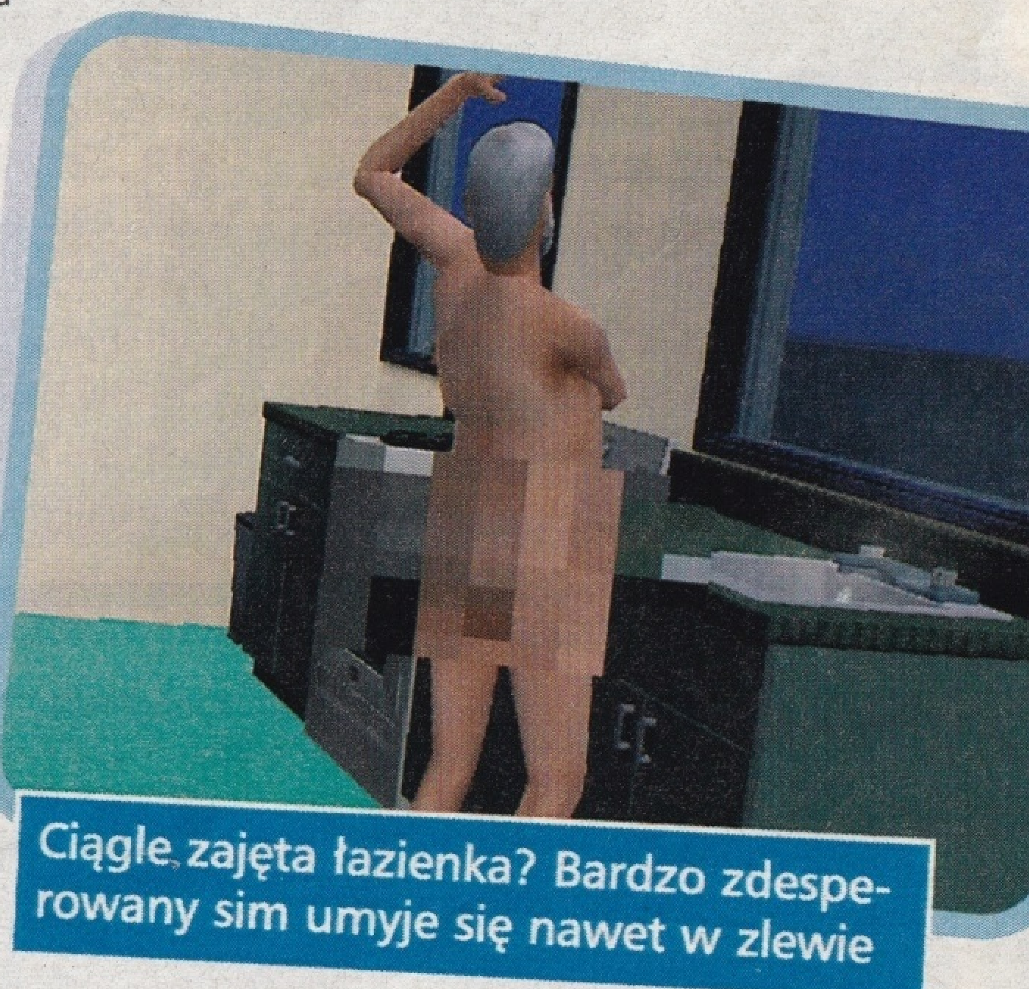
Więc jak to z THE SIMS 2 jest? Cóż, najlepiej przekonać się samemu... Jeśli codziennie rano zapędzasz sima do sprzątania, simowemu dziecku każesz skrupulatnie odrabiać lekcje i uparcie szkolisz swego ludka, by awansował w pracy, podczas gdy w rzeczywistości (to to za twoimi plecami) pokój porasta ci grzybem, a ty sam śmierdzisz jak cap, firmie Maxis należą się gratulacje. Ich symulacja życia jest tak dobra, że chyba się trochę pogubiłeś.... Gdzie tu właściwie jest real? :)

Minimalne wymagania

- procesor 600 MHz lub lepszy
- 256 MB RAM dla Windows: XP, ME, 98 lub 2000
- co najmniej 3.5 GB HDD



A to jeden z bardziej śmiesznych błędów. Ta pani nie jest duchem...



Ciągle zajęta łazienka? Bardzo zdesperowany sim umyje się nawet w zlewie

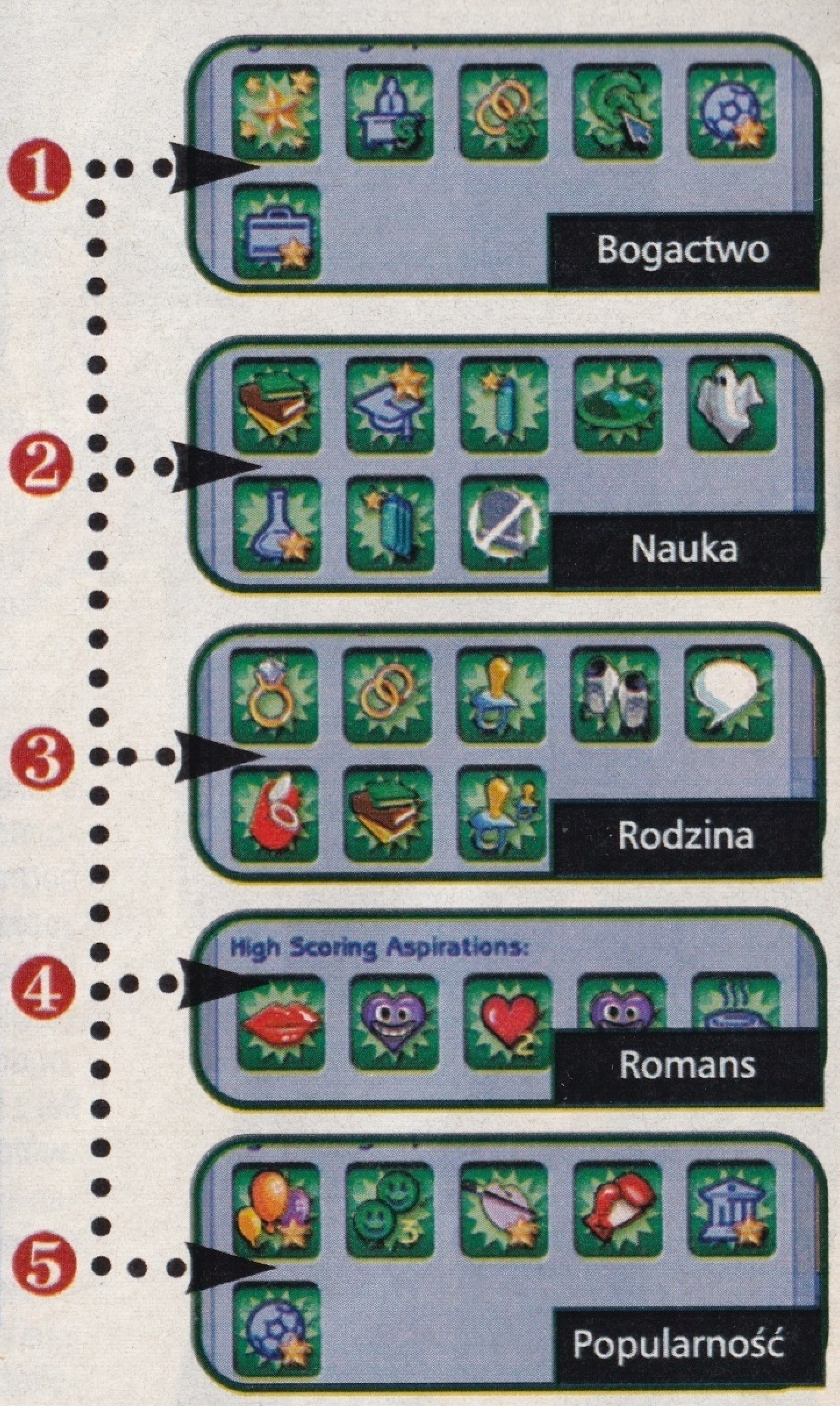


W grze można namalować swój własny portret, trzeba tylko być odpowiednio kreatywnym

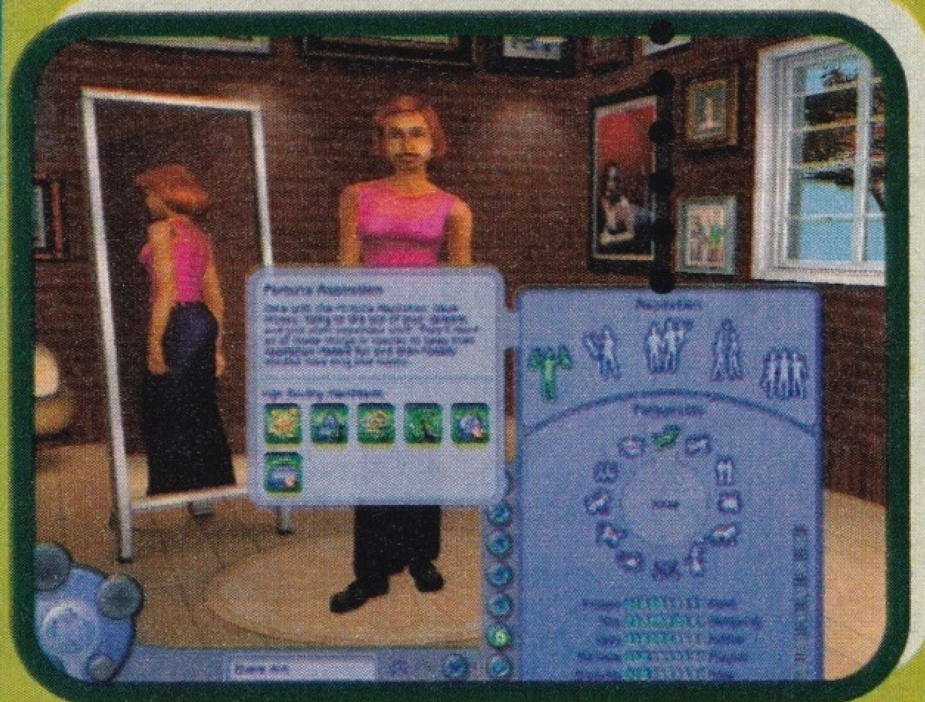
REWOLUCJA w interfejsie?

O tak daleko idących zmianach nie ma mowy, choć niektóre elementy interfejsu THE SIMS 2 na początku mogą cię nieco zaskoczyć. Obok kola w lewym dolnym rogu pojawia się część pokazująca aktualne pragnienia i lęki twojego sima (więcej informacji na ten temat znajdziesz na sąsiedniej stronie). Elementy wyposażenia twojego domu posegregowano na dwa sposoby – według rodzaju sprzętów (a więc stoły, krzesła, AGD, oświetlenie itd.) lub według rodzaju pomieszczeń (sprzęt do kuchni, pokoju, sypialni...). W czasie gry możesz kliknąć na ikonkę swojego sima, by „przyczepić" do niego kamerę. Będzie za nim cały czas podążać, co nie znaczy, że będziesz go cały czas widział. Sim lubi chować się za meblami! Ten element gry jest trochę niedopracowany...

Najważniejsza zmiana w grze – różnorodne pragnienia simów



O czym marzą simy? Zadecyduj!



Ostatni etap tworzenia sima to określenie rodzaju pragnień, jakie będzie przejawiał w czasie gry

Tej części tworzenia nowej postaci nie da się pominąć. Zanim zakończysz „konstrukcję" sima, musisz zdecydować, jakie aspiracje będzie przejawiał w czasie gry. Sprawdź, co cię czeka, żebyś później nie męczył się spełniając wymyślne pragnienia swoich ludków. Ostatecznie posiadanie trzech kochanków nie każdego musi rajcować...



1 Jeśli wybierzesz bogactwo, twój sim będzie chciał przede wszystkim zarabiać i kupować drogie przedmioty do domu – jak np. telewizor za 8 tys. simoleonów. Pomarzy też o karierze w biznesie i o poślubieniu bogatego sima.

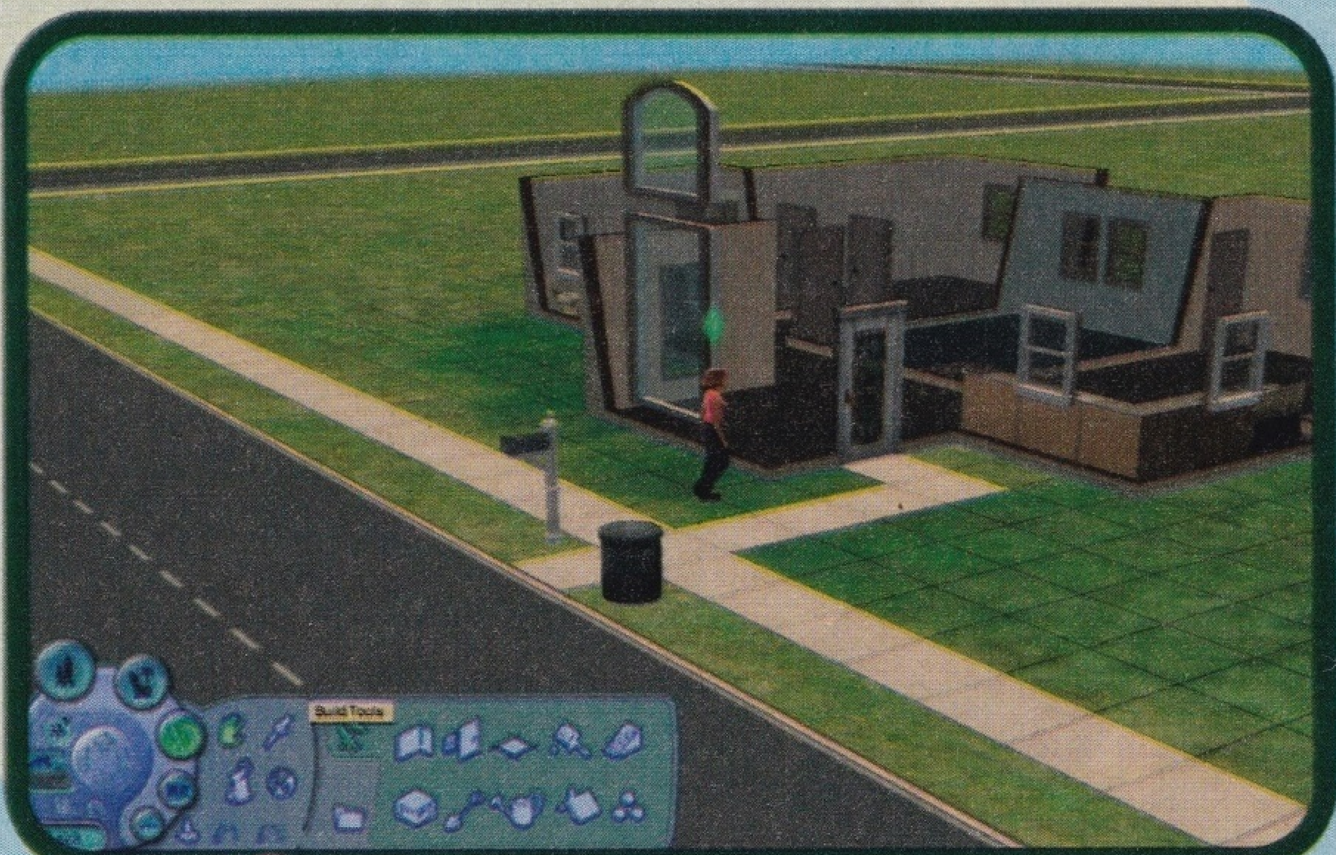
2 Simy o aspiracjach naukowych bez przerwy chcą zdobywać nowe punkty umiejętności i patrzeć na gwiazdy przez teleskop (?). Kręci je kariera naukowca lub lekarza. Ich ulubiony sposób spędzania wolnego czasu to czytanie.

3 Zaręczyny, ślub i posiadanie dziecka – tylko o tym śnią simy o aspiracjach rodzinnych. Potem marzą o „wyprowadzeniu potomka na ludzi", by wreszcie domagać się od ciebie zapewnienia im gromadki wnuków!

4 Ależ to niesmaczne – simom o gorącym sercu chce się bez przerwy uwodzić inne ludki. I wcale nie chodzi o tzw. stabilizację! Wręcz przeciwnie – pragną przygód z nieznajomymi, posiadania kilku kochanków naraz i wielu kissów.

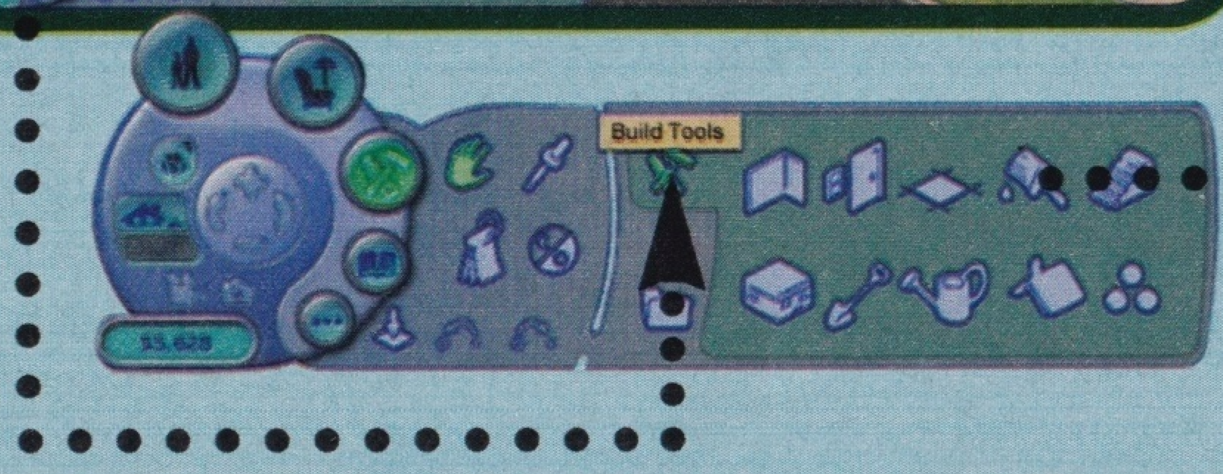
5 A te to by z kolei tylko imprezowały. I wisiały na telefonie! Marzy im się kariera polityka lub atlety i posiadanie kilkunastu oddanych przyjaciół. No i jeszcze sprzedanie arcydzieła, które rozsławi je na cały simowy świat...

Uroki trybu budowania



Prosty interfejs powoduje, że budowanie w THE SIMS 2 jest łatwe i przyjemne. Najpierw stawiasz ściany, potem dobierasz drzwi i okna, wykańczasz podłogi i ściany... Uff, ten ostatni element robi wrażenie. Spójrz poniżej, ściany możesz pokryć tapetami, panelami, sidingiem, no i przede wszystkim pomalować. A ile jest kolorów do wyboru? W jednym rządku 13, rzędów jest cztery, a jeszcze możesz przesunąć ten suwak na samym dole... To daje liczbę dobrze przekraczającą sto!

W tym trybie gry zwróć jeszcze uwagę na opcję pozwalającą w każdej chwili zamienić noc na dzień (i odwrotnie, jak ktoś ma taką potrzebę) oraz na narzędzie pozwalające np. pobrać próbkę koloru ze ściany – dzięki temu nie musisz przekopywać się przez pokazaną obok paletę.





Tajemnice głównego interfejsu gry

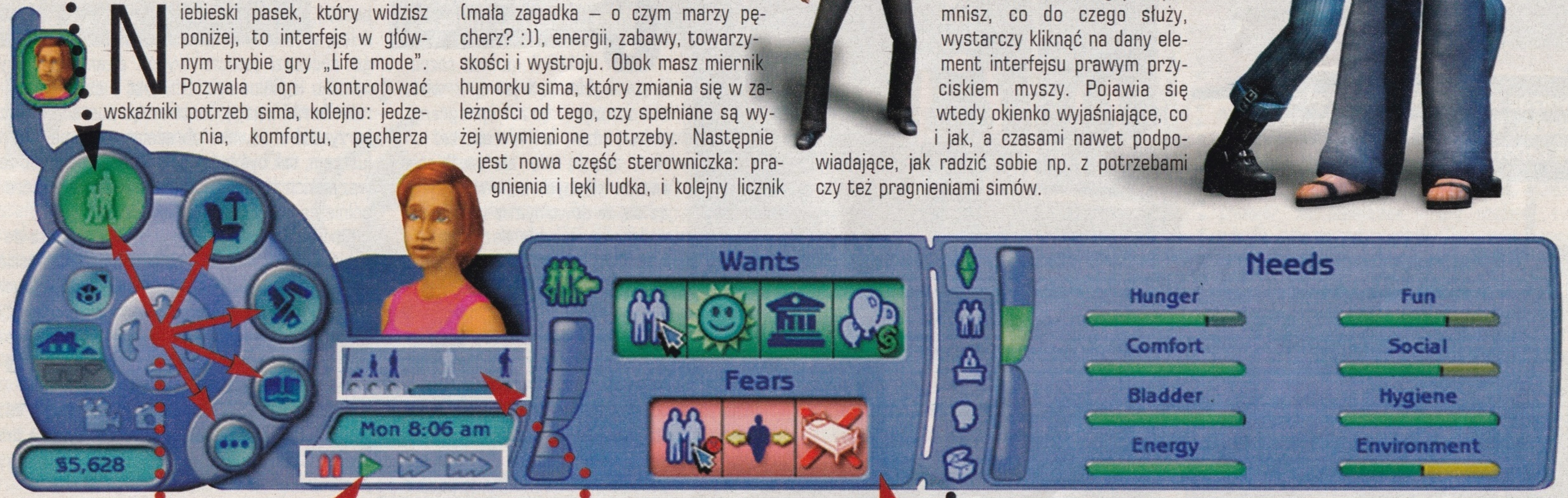


Niebieski pasek, który widzisz poniżej, to interfejs w głównym trybie gry „Life mode". Pozwala on kontrolować wskaźniki potrzeb sima, kolejno: jedzenia, komfortu, pęcherza (mała zagadka – o czym marzy pęcherz? :)), energii, zabawy, towarzyskości i wystroju. Obok masz miernik humorku sima, który zmienia się w zależności od tego, czy spełniane są wyżej wymienione potrzeby. Następnie jest nowa część sterowniczka: pragnienia i lęki ludka, i kolejny licznik obrazujący poziom spełnienia aspiracji. Nad nim jest ikonka przypominająca, jaki generalnie rodzaj pragnień przejawia twój sim. Dalej masz zmiany tempa gry, aktualny czas i kolejną nową rzecz – wskaźnik pokazujący, na jakim etapie życia znajduje się twój sim.



A na samym końcu, w lewym dolnym rogu doskonale znane kółko z trybami zabawy. Umieszczono tam jeszcze opcje sterowania kamerą, regulowania widoku (pokazywanie domu ze ścianami lub bez) oraz przycisk cykania zdjęć i kręcenia filmów. Jeżeli w czasie gry zapomnisz, co do czego służy, wystarczy kliknąć na dany element interfejsu prawym przyciskiem myszy. Pojawia się wtedy okienko wyjaśniające, co i jak, a czasami nawet podpowiadające, jak radzić sobie np. z potrzebami czy też pragnieniami simów.





Tryby gry

Tryb życia – czyli najważniejsza część gry. To tutaj jadasz, śpisz i drażnisz inne simy. A także jeździsz do pracy i wypatrujesz kosmitów.

Tryb wyposażania domu – tu kupujesz mebelki i masę innych akcesoriów, którymi zagracisz mieszkanie sima.

Tryb budowania – stawiasz nowe domostwo i wykańczasz je. Tutaj też tworzysz ogród.

Tryb „story" czyli zdjęcia, które cyknąłeś w najważniejszych momentach życia sima.

Ikonka powrotu do rzeczywistości, czyli save'y, opcje gry i wyjście do Windows...

Bieg życia

Przypominajka, na jakim etapie życia znajduje się twój ludek. Zwróć uwagę, że jeśli najedziesz myszką na obecną część życia (np. dorosłość), pojawi się informacja, ile dni pozostało jeszcze do jej zakończenia. Natomiast gdy jesteś staruszkiem, w ten sam sposób dowiesz się, ile dni już przeżyłeś. Czyżby autorzy gry nie chcieli straszyć nas rychłą śmiercią?

Tempo gry

Jak widzisz, niewiele się zmieniło, opcji jest trzy plus pauza. Jak poprzednio, kiedy wszystkie simy śpią lub są w pracy, gra automatycznie „przeskakuje" na tempo najwyższe. W takim przypadku uważaj – jeżeli nie nastawiłeś budzika i poszedłeś późno spać, twoje simy niekoniecznie zdążą się na czas, by wybrać się do pracy. Jeśli się zagapisz, stracisz rano wiele cennych minut!

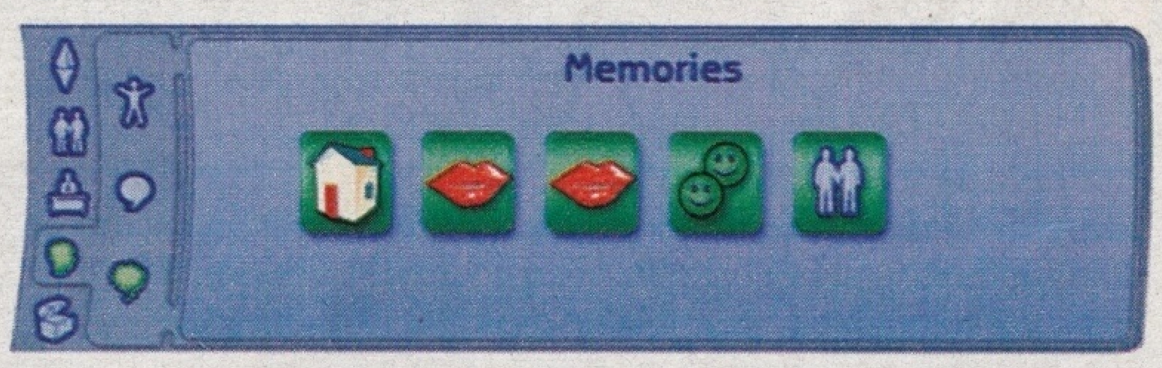
Most wanted

Cztery różne potrzeby i trzy lęki – czyli to, co twojemu simowi w duszy gra. Jeżeli nie wiesz, jak spełnić daną potrzebę, kliknij na jej ikonkę. Pojawi się okienko dokładnie wyjaśniające, co powinieneś robić. Pamiętaj, że aspiracje zmieniają się kilka razy na dzień – jeśli nie zdążyłeś którejś zrealizować i nie chcesz, by ci „uciekła", kliknij na nią prawym przyciskiem. Powinna pojawić się charakterystyczna kłódeczka wskazująca, że to pragnienie zostało zablokowane. W takim przypadku nie zmieni się dopóty, dopóki go nie spełniesz. Dzięki tej opcji możesz polować na najwyżej punktowane marzenia, które pozwalają szybko nabić miernik aspiracji i zdobyć kolejne nagrody.

Sprawa z lękami ma się podobnie – zmieniają się, możesz czytać ich opisy albo je blokować.



Kliknięcie na ikonkę otworzonej skrzyni przenosi cię w tryb, w którym możesz wydawać zdobyte punkty aspiracji. Przesuwając suwakiem, oglądasz dostępne nagrody, a jeśli klikniesz na nie, przeczytasz, do czego służą. Zwróć uwagę, że gdy znajdziesz się w tym miejscu gry, zostanie ona automatycznie zatrzymana. Tutaj możesz również obejrzeć sobie nagrody za awanse w różnych zawodach. A nuż okaże się, że jesteś już w stanie pozwolić sobie na stół operacyjny?



W THE SIMS 2 każde ważniejsze wydarzenie zostanie przez sima zapamiętane. Jeżeli pojawi się na zielonym tle (jak te wspomnienia, które widzisz powyżej) oznacza to, że sim ocenia je jako dobre. Czerwone tło wskazuje, że zafundowałeś swemu podopiecznemu jakiś koszmar, który teraz śni mu się po nocach... Co ciekawe, ten element również powiązano z rodzajem pragnień, jaki wybrałeś dla swego sima. Sim o aspiracjach naukowych marzy o zobaczeniu ducha i jeśli ten się przed nim zmaterializuje, ludek będzie po prostu zachwycony. Ale simy o każdym innym typie pragnień na widok ducha wpadną w panikę. Takie wydarzenie zapisze się w ich pamięci jako coś wyjątkowo nieprzyjemnego.

Chcesz zaopatrzyć swojego sima w nos Kleopatry albo wargę Habsburgów? A może marzy ci się zad Lopezki?



Nowe postaci



Tworząc sima, możesz zacząć od dziecka, które nie potrafi chodzić. Nie zapomnij go tego nauczyć!



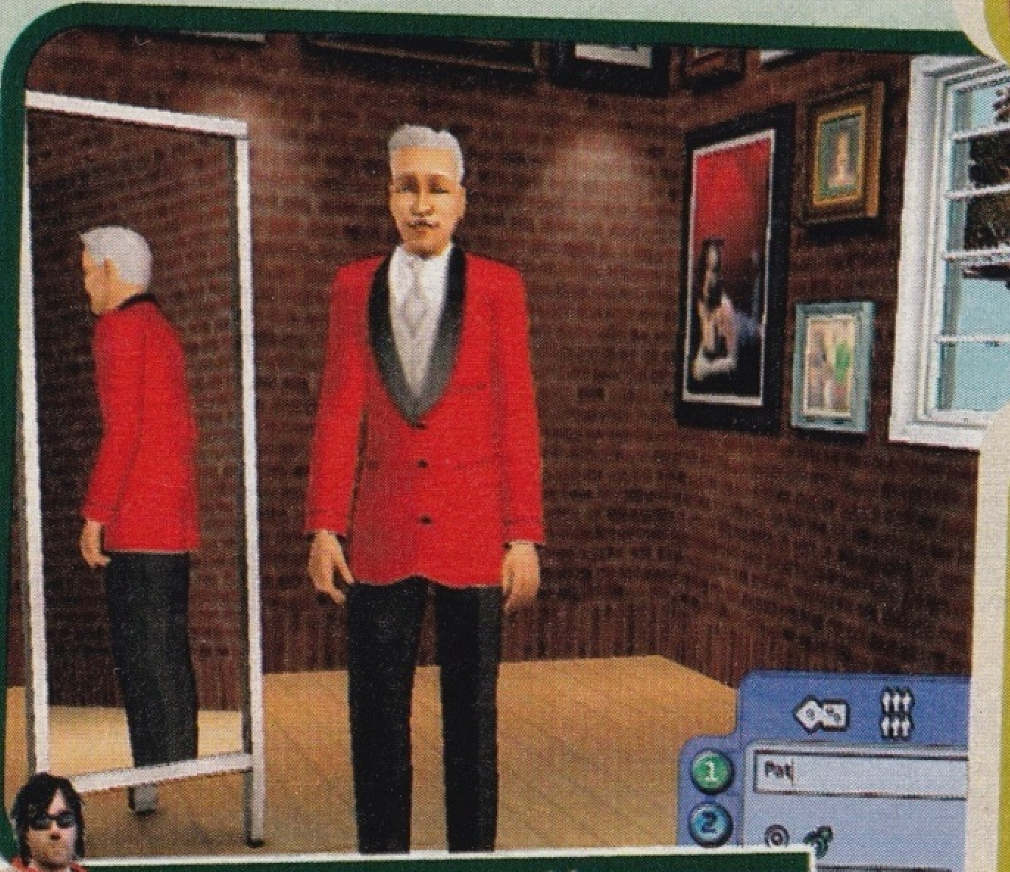
A może mężczyzna w wieku szkolnym? Trzeba będzie zapędzać go do odrabiania lekcji!



Strój Neo z „Matriksa" to najbardziej odlotowy z ciuszków, jakie możesz założyć



Odpowiednio dobrana bielizna poprawia humor tej, która ją nosi i... oglądającemu :)





Szlachetna starość wymaga odpowiedniej oprawy... Co powiesz na gustowny smoking? A do tego cygaro i kamerdyner?



No i rodzinka gotowa! Cyk! Pierwsza fotka do albumiku i możecie wprowadzać się do wymarzonego domu

Chcesz się wybić na niepodległość? Proszę bardzo! Zabawę z THE SIMS 2 możesz rozpocząć, wybierając jedną z wielu stworzonych przez programistów rodzin, ale możesz też od razu zabrać się za rzeźbienie swoich własnych ludków. Znajdując się w dowolnym z trzech sąsiedztw, wybierasz opcję „Stwórz nową rodzinę". Następnie wpisujesz nazwisko swoich podopiecznych i klikasz na małą ikonkę po lewej stronie pt. „Dodaj nowego członka rodziny". I rozpoczyna się jazda bez trzymanki na deskorolce z Mont Blanc...

Jeśli masz odpowiednio dużo cierpliwości i trochę talentu, możesz upodobnić swojego ludka do... kogokolwiek. Wystarczy postawić sobie koło komputera zdjęcie i dokonać swoistego „przeniesienia". Narzędzia zaimplementowane w grze pozwalają w zasadzie na dowolne kształtowanie rysów twarzy sima. Również wybór strojów nie pozostawia wiele do życzenia.

Na początek decydujesz o płci, wieku i figurze swojej postaci. Ta ostatnia kategoria przynosi pewne zaskoczenie – masz do wyboru zaledwie dwie sylwetki: szczupłą i taką z małym brzuszkiem. A co z prawdziwymi grubasami, których można by odchudzić w czasie zabawy? Następnie zaczyna się mozolne kształtowanie twarzy, poczynając od czoła i brwi, poprzez oczy i nos, na ustach i podbródku skończywszy. Dlaczego mozolne? **Cóż, nie wybierasz już nosa spośród dziesięciu udostępnionych przez programistów, tylko za pomocą suwaka powiększasz lub pomniejszasz nosek swego sima.** To samo dotyczy położenia brwi, kształu i wielkości oczu i jeszcze kilkunastu innych kategorii. Oddzielnie decydujesz np. o szerokości górnej i dolnej wargii! Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze fryzura i dodatki w stylu makijażu, okularów czy czapek. Gotowe? Twój sim przypomina już Leonardo di Caprio? Czas wybrać dla niego ubranka.

Zdarzyło ci się kiedyś pójść na ślub znajomych w dżinsach i koszuli flanelowej? W THE SIMS 2 nie będziesz na to narażony. Tworząc postać, oddzielnie wybierasz jej strój na co dzień, a oddzielnie na uroczyste okazje. Do tego dochodzi jeszcze wybór piżamy, bielizny i stroju kąpielowego. Uff, jest z czego wybierać! **Zwróć uwagę, że tworząc postać możesz korzystać z suwaka obracającego sima przed lustrem, tak byś mógł go dokładnie obejrzeć ze wszystkich stron.** Ta opcja przydaje się szczególnie na etapie tworzenia twarzy.

Kiedy jeden sim jest już gotowy, możesz dorobić mu braciszka, mamę czy milusińskie bobo. Pamiętaj tylko, by skorzystać z opcji ustalającej stopień pokrewieństwa pomiędzy simami! Jeśli tego nie zrobisz, wszystkie osoby, które umieścisz w jednym mieszkanku, będą dla siebie tylko współlokatorami.

Jeszcze jedno – w czasie zabawy możesz przebierać sima w strój formalny, piżamę lub kąpielówki, kiedy tylko chcesz. Wystarczy kupić szafę.

Buźka, chłopie!

Gdy znudzi ci się tak kuszący dodatek jak malunki na twarzy, użyj zwykłego lustra. W czasie gry możesz zmieniać niektóre elementy swego wyglądu !



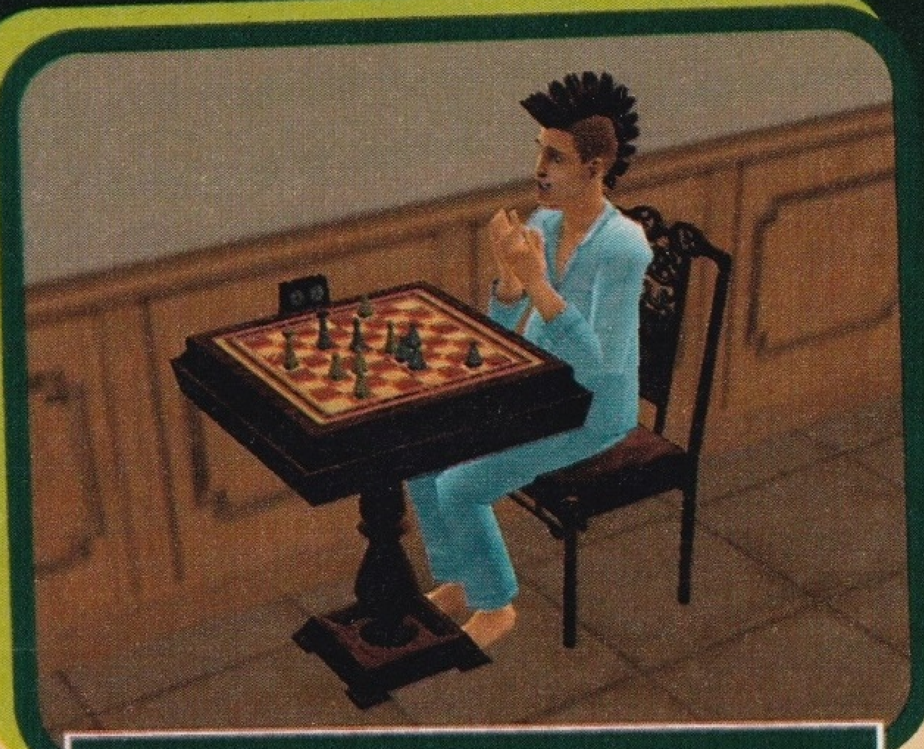


Kariera

W THE SIMS 2 komornik tylko czeka, by zająć ci peceta. Nie ma co, trzeba pójść do pracy!



Pucując nieświeżą toaletę, szybko uczysz się sprzątać



Gra w szachy to kupa „fanu" i zarazem ćwiczenie logiki



Komputer, sztalugi i pianino pozwalają poprawić kreatywność



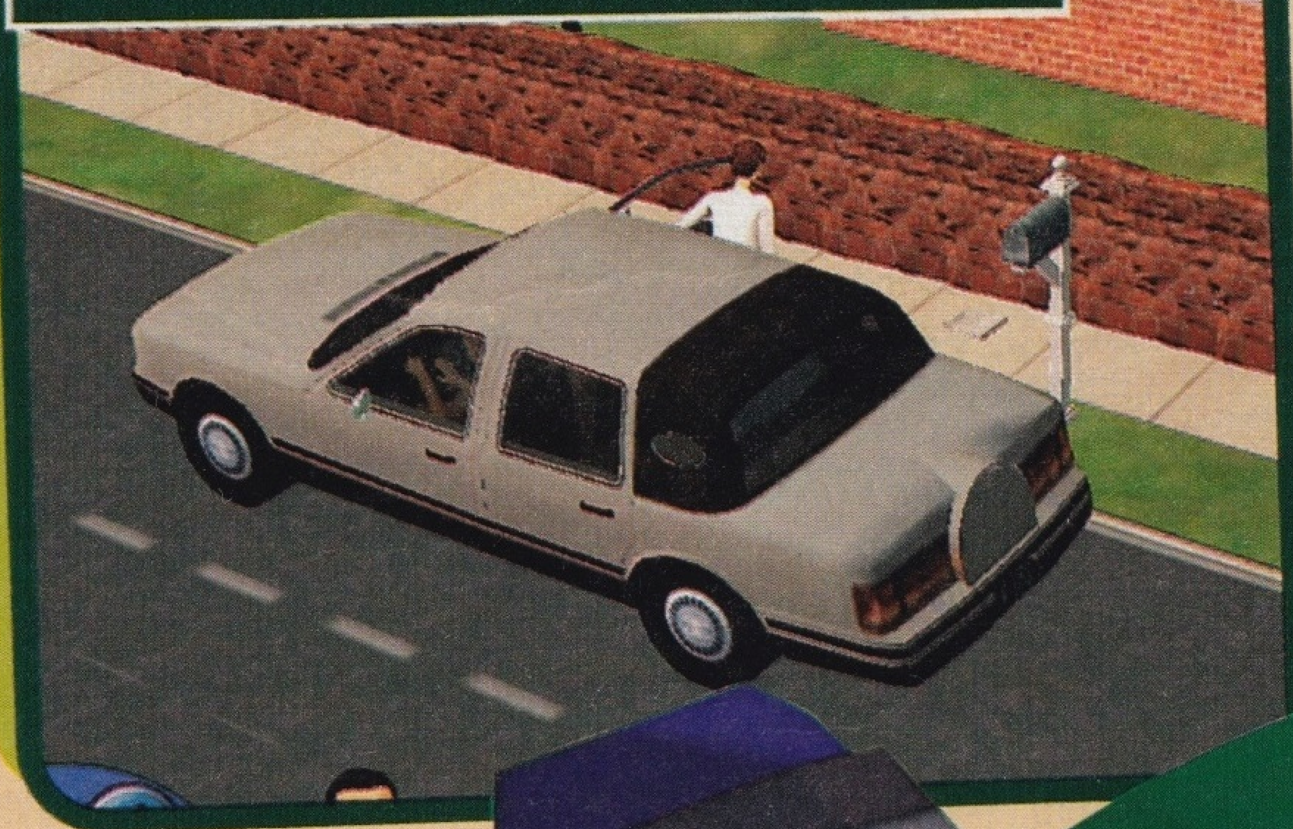
Wyciskamy, wyciskamy i rosną nam muskuły...

Praca, praca, praca... Albo: szkoła, szkoła, szkoła... Tak wygląda nasze życie, a więc tak samo może wyglądać życie simów. Znalezienie zajęcia to przede wszystkim stały strumień (a później nawet rzeka :)) gotówki, który trafia codziennie na twoje konto. W przypadku niektórych simów (tych o aspiracjach naukowych i finansowych) praca zawodowa pozwala też na spełnianie najskrytszych pragnień, takich jak np. awans. Często zdarza się jednak i tak, że twój sim zaprosi znajomego z pracy do domu, co pozwoli ci rozwinąć nowe interesujące znajomości.



W THE SIMS 2 możesz rozpocząć karierę w dziesięciu zawodach (lekarz, naukowiec, prawnik, biznesmen, polityk, obibok, sportowiec, kucharz, przestępca i zawodowy żołnierz). Jak w „jedynce", każdy z zawodów składa się z kilkunastu szczebli, które będziesz stopniowo pokonywał. Jak w „jedynce", jeśli po kilku dniach zabawy zechcesz zmienić profesję, w nowym zawodzie będziesz zaczynać od zera. **Awans wymaga przede wszystkim rozwijania umiejętności, na szczęście nie wszystkich, tylko związanych z danym zawodem.** I tak kucharz poćwiczy gotowanie, ale będzie też musiał popracować nad kreatywnością. Młody pracownik laboratorium i w pracy, i w domu skoncentruje się na pucowaniu sanitariatów (ale tylko do czasu, później rozwinie logikę). Sportowiec winien mordować się na przyrządach gimnastycznych albo pływać, natomiast polityk postroi przed lustrem miny i rozwinie charyzmę. To wszystko już było i dla fanów THE SIMS nie powinno stanowić specjalnego zaskoczenia.

Nie zmienił się również drugi istotny element związany z karierą zawodową – konieczność posiadania jak największej liczby przyjaciół. O co chodzi? Cóż, sprawa jest prosta. Im więcej masz oddanych znajomych, tym lepiej się o tobie mówi „na mieście" i tym bardziej twoi szefowie skłonni są proponować ci wyższe i lepiej płatne stanowiska. Na początku radzę pograć chwilę jako naukowiec bądź lekarz – w tych zawodach liczba przyjaciół jest mało istotna. Natomiast jak już zapoznasz się z grą, możesz popróbować swoich sił jako polityk czy biznesmen, którzy od początku muszą pochwalić się kilkoma „friendami", a z czasem ich grono znajomych sięgnie kilkunastu osób.



Dorobienie się takiego samochodu zajmuje trochę czasu i wymaga wyrzeczeń

Co dalej? Jak poprzednio, godzinę przed rozpoczęciem pracy przyjeżdża po ciebie samochód (zwróć uwagę, jak odwożące cię autka zmieniają się w miarę, jak awansujesz). Jeśli się spóźnisz, ale miałeś dzień wolny, pół biedy. Program automatycznie zakłada, że go wykorzystujesz. **Jeżeli jednak urlopu jeszcze się nie dochrapałeś, po kilku poślizgach zostajesz wyrzucony na bruk.** Poleniuchować za pieniądze firmy możesz tylko wtedy, gdy jesteś w ciąży :)).

Najciekawszą nowinkę stanowią tzw. nagrody zawodowe. To specjalne przedmioty, które odblokowują się po kilku awansach. Jeśli jesteś lekarzem, masz szansę dorobić się przenośnego stołu operacyjnego. I w zaciszu domowym poćwiczysz sobie operacje na otwartym sercu (dosłownie!). Jako sportowiec dostajesz natomiast wypasiony sprzęt gimnastyczny, dzięki któremu muskuły będą przyrastać dwa razy szybciej...

A właśnie. Podobnie jak w życiu, zdobywanie kolejnych stopni umiejętności nie trwa tyle samo. Początkowo wystarczy poświęcić na ćwiczenia jakieś dwie godzinki, ale gdy starasz się dobić pasek danej umiejętności „do pełna", nawet dwa wolne dni mogą okazać się niewystarczające.

No to na co czekasz? Nie słyszysz klaksonu przed domem? Czas zakasać rękawy...



Porady dla pracowników

1. Pracę znajdziesz dzięki gazecie (trzy ogłoszenia) bądź komputerowi (pięć ogłoszeń). W każdym z tych źródeł ogłoszenia zmieniają się raz na dobę.
2. Budź swego sima co najmniej godzinę przed przyjazdem samochodu. Pamiętaj, że aby awansować, twój sim musi jeździć do pracy najedzony i zadowolony. Wszystkie jego potrzeby powinny zostać zaspokojone przed wyjściem z domu (zwróć jednak uwagę, że sim w pracy jada i korzysta z toalety).
3. Nie zaniedbuj raz zdobytych przyjaciół! Metoda „zaprzyjaźniłem się i mam gościa z głowy" szybko przestaje działać, bo brak kontaktu z simami, które już cię polubiły, prędzej czy później doprowadzi do pogorszenia waszej relacji. Do podtrzymania przyjaźni wystarczy rozmowa telefoniczna raz na dwa, trzy dni.
4. W czasie pracy możesz stawać przed rozmaitymi wyzwaniami, o których gra informuje cię poprzez ramkę z tekstem. Uważaj, w takim wypadku można dużo stracić, ale również wiele zyskać. Generalnie procentuje bycie uczciwym i unikanie lizusostwa.
5. Korzystaj ze specjalistycznego sprzętu zdobywanego dzięki awansom! Nie tylko pozwala on uczyć się, ale też świetnie bawi.



Dom i otoczenie

Budujemy nowy dom, jeszcze jeden nowy dom!

Tym razem możesz naprawdę zaszaleć. Opcje budowy i wyposażenia domu są w THE SIMS 2 nad wyraz bogate. Jeśli chcesz, możesz zacząć tworzenie domku dla simów od fundamentów (których masz do wyboru kilka rodzajów). A nawet więcej – zatrzymaj się na chwilę w trybie sąsiedztwa i wybierz wielkość działki, na której stanie przyszła posesja twojej komputerowej rodziny!

Budowanie i wyposażanie domu „od zera" to jeden z najfajniejszych elementów SIMSÓW, ale można się przy nim na początku pogubić. Poniżej znajdziesz garść porad – jak budować, by po wejściu do nowej willi twoje simy nie zaczęły wyrywać sobie włosów z głowy...



Jeśli zbudujesz za duży dom, na początku w środku może być pustawo

Piętrer czar

Na początek lepiej nie rzucać się na głęboką wodę i nie budować swego domu od zera. Radzę wprowadzić się do już istniejącej willi i pograć trochę, by wyobrazić sobie, jak powinien wyglądać funkcjonalny dom simów. Autorzy gry wprowadzili możliwość budowania piętrowców – maksymalna liczba pięter w THE SIMS 2 wynosi trzy. To całkiem sporo! **Jednak zanim zaczniesz budować swoim simom mały bloczek, przekonaj się, czy z piętrami gra ci się wygodnie.** Teoretycznie przygotowane w grze narzędzie do przechodzenia między piętrami spisuje się dobrze, ale konieczność kontrolowania simów znajdujących się na różnych poziomach domu może być uciążliwa. Nie mówiąc już o tym, że w piętrusie powinno być kilka łazienek i pryszniców – bieganie z poddasza na parter, żeby się wysiusiać, może wykończyć nie tylko sima, ale najbardziej twardego gracza.

Co na początek

Na wstępie warto więc wybrać sobie jakiś sympatyczny, przestronny bungalow, którego cena wynosi nie więcej niż 16 tys. simoleonów. **Zwróć uwagę, że zaczynając grę, masz do wydania tylko 20 tys.** A przecież będziesz chciał coś do domu kupić! Na szczęście domy, które nabywasz, wyposażone są w najprostsze sprzęty (przy czym „najprostsze" jest tu słowem kluczem :)). I tak w nowo zakupionej chałupce znajdziesz na pewno:

– w kuchni: kuchenkę gazową, dwie szafki, na których można przygotowywać posiłki, i jedną szafkę ze zlewozmywakiem

– w łazience: toaletę, umywalkę i prysznic

I to wszystko – oczywiście każdy z wyżej wymienionych elementów jest najtańszy z danego zestawu.

Wbrew pozorom, wszystkie ściany w domu zostały już pomalowane (kolorki, jakie zastosowała firma wykańczająca domy dla simów, wyglądają jakby w ogóle ich nie było). Również podłogi pokryto najtańszą glazurą i dywanem. To oznacza, że tych elementów nie musisz na początku zmieniać. Tak więc zanim rzucisz się do malowania ścian, poczekaj, aż kupisz resztę koniecznych sprzętów.

A więc po kolei:

1. Do kuchni potrzebujesz koniecznie:

– kosza na śmieci (na specjalny pojemnik na odpady przyjdzie trochę poczekać). Jeśli o nim zapomnisz, twoje simy nie będą miały gdzie wyrzucać śmieci (i parametr „wystrój" poleci w dół na łeb, na szyję).

– lodówki – inaczej nie będziesz miał co jeść! (źródłem pożywienia w THE SIMS 2 jest jeszcze telefon – można zadzwonić i zamówić pizzę :)).

Ewentualnie możesz dokupić stół i krzesła – simy co prawda mogą jeść np. na kanapie, ale podczas wspólnych posiłków poprawia im się poziom „towarzyskości".

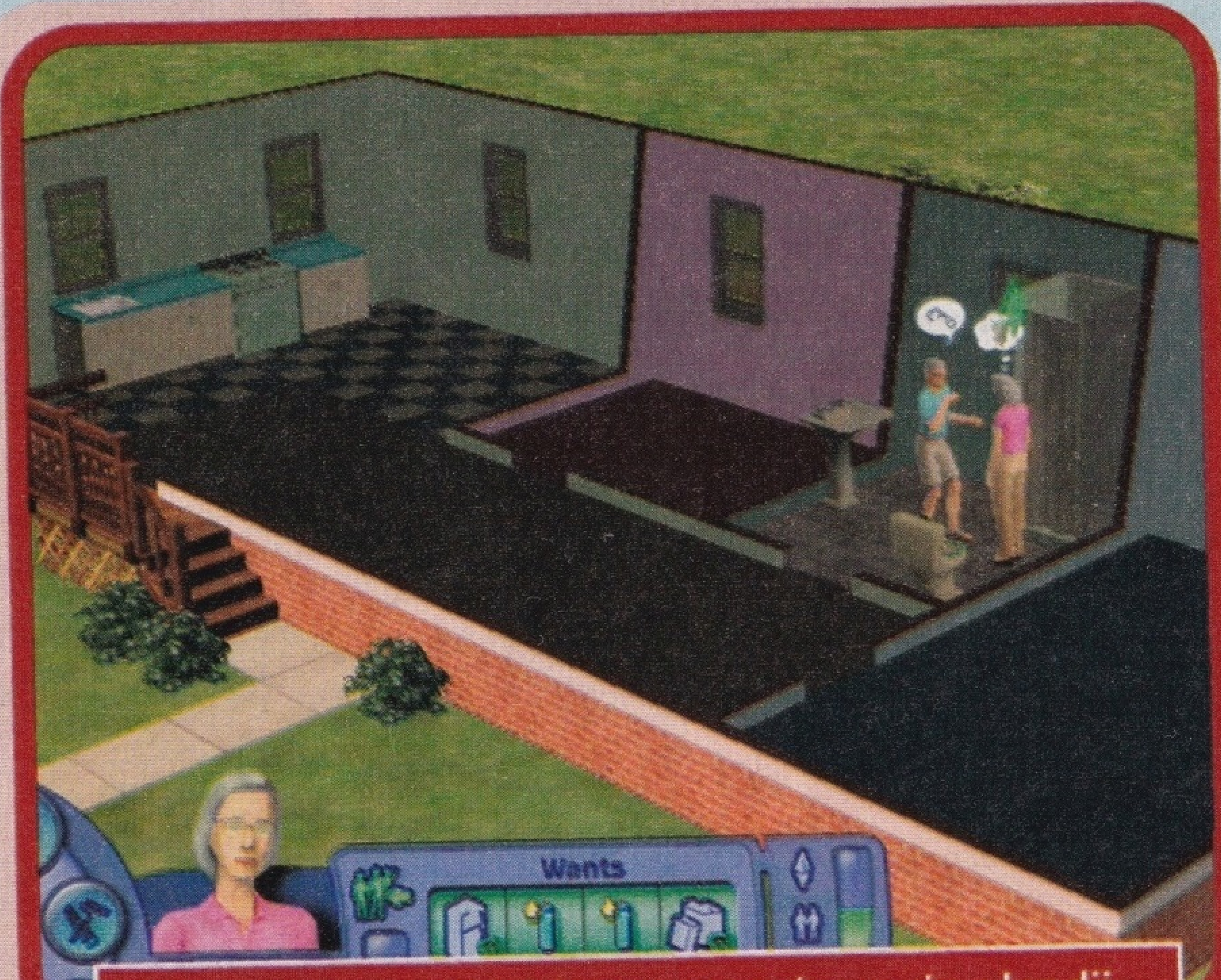
2. Do pokoju kup:

– łóżka – tak by przypadało jedno na sima (można drzemać na kanapie, ale energia regeneruje się wtedy raczej wolno)

– szafkę z książkami (pozwala rozwijać umiejętności gotowania, mechaniki i sprzątania)

– coś o wysokim współczynniku „zabawa", ponieważ z zaspokajaniem tej potrzeby możesz mieć na początku spory problem. Z najtańszych rzeczy dobrze sprawdza się zwykły magnetofon. (Uwaga! Trzeba postawić go na stoliczku!). Simy uwielbiają tańczyć solo!

I jeszcze jedno – nie zapomnij o dokupieniu lamp! Biały montaż w simolandii nie przewiduje dołączenia oświetlenia, o to będziesz się musiał zatroszczyć sam. W każdym z pomieszczeń, gdzie żyją twoje simy, powinna się zna-



Taki jest standard białego montażu w simolandii. Farba, wykładzina i kilka podstawowych sprzętów

Tworzenie sąsiedztwa



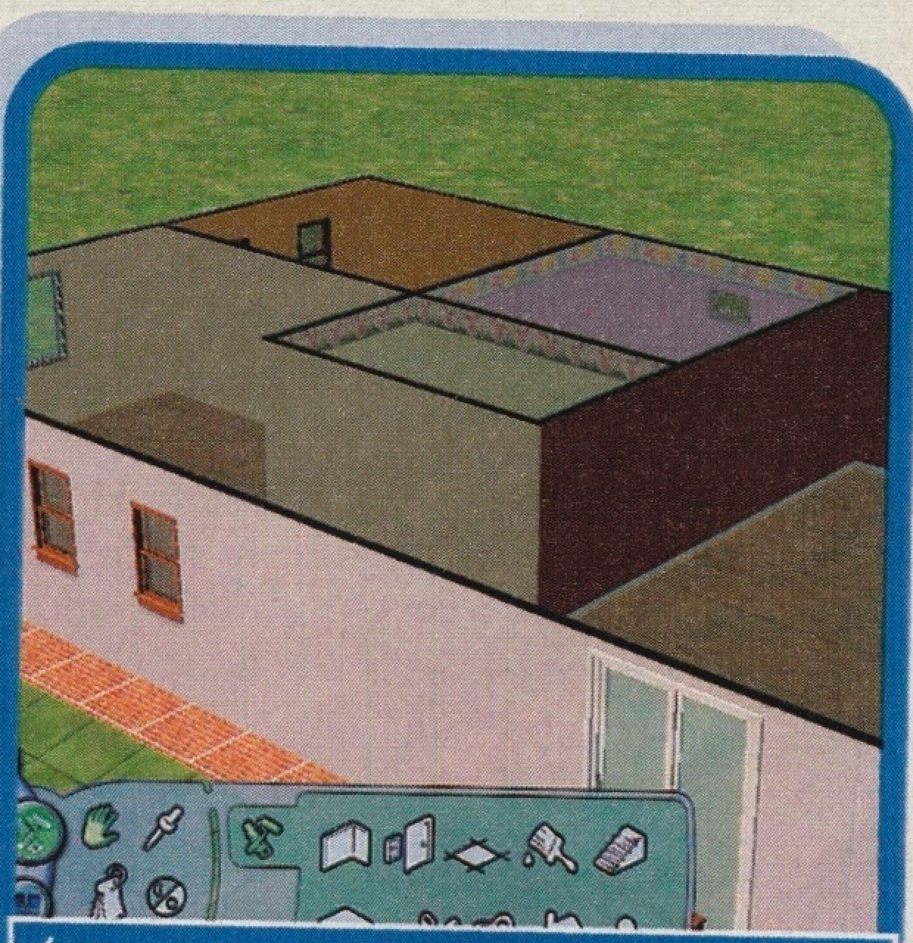
Ta opcja, dumnie wyglądająca w głównym menu, może rozczarować. Pod wielką ikoną kryje się kilkanaście wycinków terenu (np. okolica pustynna, górzysta czy też nadmorska). Wybierasz jeden z nich i nadajesz sąsiedztwu nazwę. Po czym program automatycznie ustawia na wybranym przez ciebie terenie ulice. Niestety, nie masz możliwości wytyczyć ich samodzielnie... Możesz za to sam przygotować opis sąsiedztwa (co, rzecz jasna, szczególnie nie porywa). Po tych raptem trzech krokach pozostaje ci jedynie wyznaczenie działek i postawienie na nich domów, w których następnie zamieszkają twoje simy. Ale przecież to samo możesz robić także w którymś z już istniejących sąsiedztw!

Ciach, mach, od piwnicy aż po dach

Przemyśl dokładnie, co chcesz zbudować, zanim zaczniesz szaleć w terenie



Kładąc fundamenty pamiętaj, by na działce zostało miejsce na ogród



Ściany to najkosztowniejszy element budowy. Nie przesadź z liczbą pokoi!



Siding na początek nie jest konieczny, ale jeśli cię stać, to czemu nie?



Kolejne piętro i kolejne kombinacje. Duże okna wyglądają fajnie, prawda?



leźć przynajmniej jedna lampka (ale jej rodzaj to już tylko kwestia zasobności portfela). No i nad kuchenką powieś czujnik gazu, przy wejściu alarm, a w miejscu, gdzie krzyżować się będą drogi twoich simów – telefon.

Od zera do bohatera

Jeżeli decydujesz się na inwestycję typu „greenfield", czyli chcesz sam budować swój dom, dobrze jest wysilić się na jakiś mały projekt na karteczce. Zaczynasz od stawiania fundamentów – i tu pierwsze zaskoczenie. Ależ to jest tanie! Hm... Stawianie fundamentów faktycznie nie kosztuje zbyt dużo i aż się prosi, aby zafundować simom naprawdę rozległy dom. Kiedy jednak zabierzesz się za stawianie ścian, ogarnie cię zgroza – w tym momencie twoje pieniądze popłyną szerokim strumieniem. **Budowanie ścian to najdroższy element całego przedsięwzięcia – tak więc nie szalej z metrażem.** Gdy już podzielisz przyszły lokal simów na pokoiki, pozostaje skorzystanie z automatycznej opcji ułożenia sufitu i postawienie dachu.

Co dalej? No cóż, przydałyby się chyba jeszcze okna i drzwi, prawda? Te elementy nie są już strasznie drogie, ale na tym etapie zaczniesz się liczyć z pieniędzmi. Pamiętaj też, że w nowym domu musisz pomalować każdą ścianę i pokryć dywanem, drewnem czy cegłą całą podłogę! Jeżeli pozostawisz choć najdrobniejszy odkryty fragmencik, simy będą okropnie narzekać na wystrój, choćbyś im dokupił kilka rzeźb, egzotyczne rośliny doniczkowe i pluszowe firanki.

Jeżeli po tym wszystkim zostały ci jeszcze simoleony na niezbędne meble, jesteś prawdziwym twardzielem. Planowanie to twoja mocna strona... :)

Wokół domu

W THE SIMS 2 zaimplementowano też bogatsze niż w pierwszej części narzędzia, pozwalające kształtować otoczenie twojego domu. **I tak, w ogródku możesz posiać trawę, zasadzić kilkanaście rodzajów kwiatów, a nawet „gotowe" drzewa, nieraz monstrualnej wielkości.** Możesz również – co cieszy – zbudować dwa rodzaje akwenów wodnych: basen (nie zapomnij o drabince do wychodzenia, chyba że chcesz sima utopić) i mniejszy lub większy stawik. Na tym ostatnim możesz nawet posadzić kolorowe lilie wodne! Jeśli masz odpowiednio dużo gotówki, zainwestuj w stylowe oświetlenie ogrodu – eleganckie latarnie czy lampioniki spowodują, że razem ze swoimi simami poczujesz się naprawdę luksusowo.

W opcji wyposażenia znajduje się cała masa sprzętu przeznaczonego specjalnie do wykorzystania na zewnątrz. Są tu drewniane ławki, stoły, zestawy do grillowania (!), sprzęt gimnastyczny i... huśtawka. Żeby zmieścić to wszystko, potrzeba naprawdę dużego ogrodu!

Parametr „wystrój"

Początkowo zaspokajanie potrzeby pięknego wystroju wnętrz może sprawiać ci kłopot. Jeśli sam budowałeś dom, a twoje simy po wejściu do niego zaczynają biadolić i złorzeczyć, najprawdopodobniej zapomniałeś pomalować wszystkie ściany albo wykończyć całą podłogę. Sprawdź, czy wszystko jest w porządku! Później z kolei możesz mieć problemy z brudnymi talerzami, zlewozmywakiem, toaletą i prysznicem. Jeśli twoje simy nie są zbyt schludne, nie będzie im się chciało sprzątać i wkrótce zginiecie pod lawiną śmieci. W takim wypadku dobrze jest jak najszybciej wynająć sprzątaczkę! Kiedy już odłożysz trochę grosza, problem znika – dodatkowe lampy (simy lubią jasne wnętrza), trochę obrazów i kwiatów sprawią, że o wskaźniku „wystrój" będziesz mógł zapomnieć.

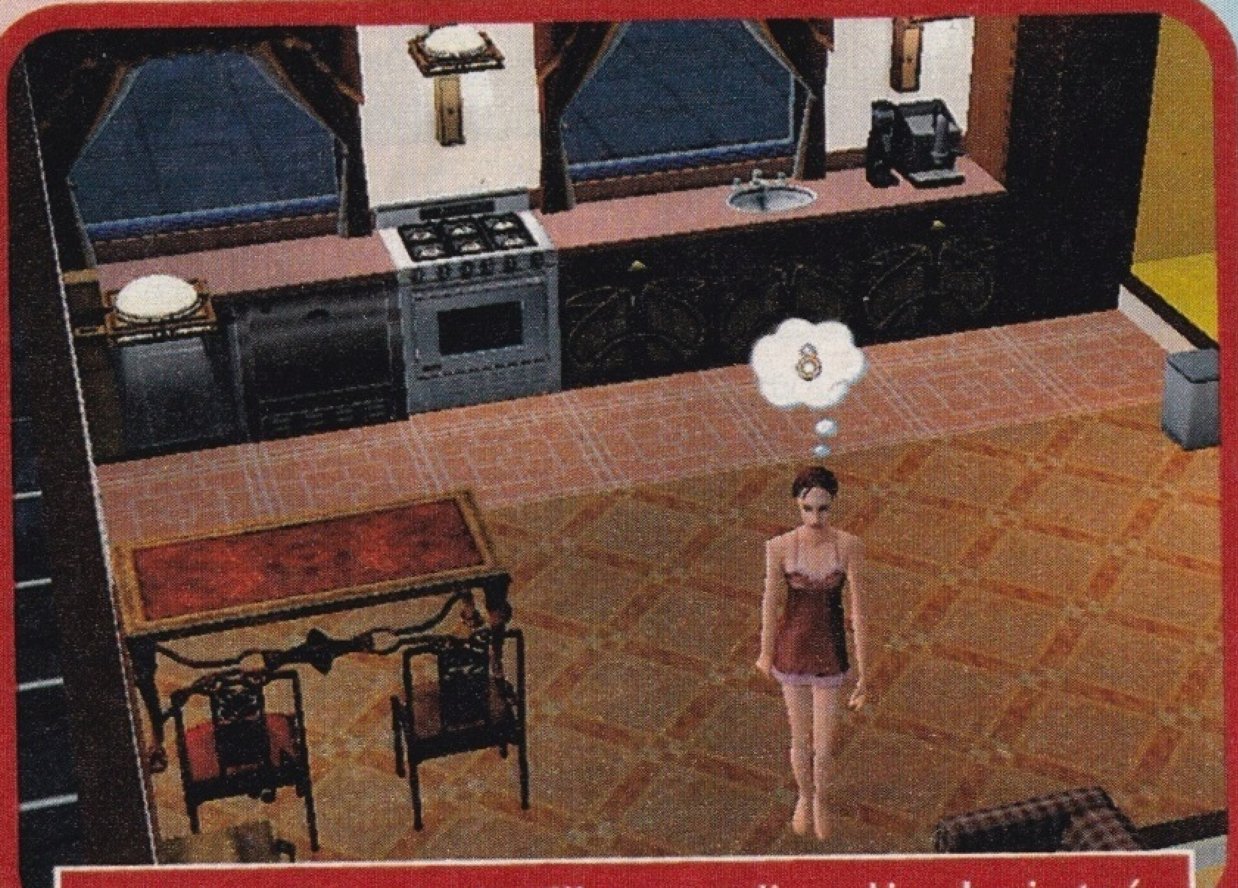


Kilka drzewek, kominek, staw i klasyczna rzeźba pozwolą zagospodarować ogródek simów

Rozbudowa domu

Jeżeli cię tylko stać, w każdej chwili możesz rozbudować swoją posiadłość. Czasami jest to nawet konieczne – np. gdy spodziewasz się przyjścia na świat kolejnego sima. W takiej sytuacji postępujesz podobnie jak w przypadku budowania domu od zera. Jeśli chcesz dostawić jakiś pokój na parterze, dobudowujesz nowe fundamenty (oczywiście ogranicza cię wielkość działki twoich simów). Pamiętaj tylko, by w takiej sytuacji jeszcze raz położyć sufit!

Zwróć uwagę, że w każdej chwili możesz całkowicie zmienić układ pokoi, usuwając część ścian i „wytyczając" je na nowo. Wystarczy wybrać narzędzie służące do stawiania murów i przytrzymać przycisk Ctrl podczas suwania myszką po ścianie, którą chcesz zdemontować. Co cieszy, w takiej sytuacji dostajesz z powrotem tyle pieniędzy, ile kosztowało postawienie danego fragmentu budynku.



Warto było czekać! Kilka premii małżonka i stać cię na wypasioną na maksa kuchnię



Ekstra sprzęt

Przedmiotów specjalnych jest w THE SIMS 2 dokładnie dziewięć. Wszystkie pomagają w grze i to nieraz w sposób bardzo istotny. Nie można ich kupić w żadnym sklepie – stanowią nagrodę za realizowanie pragnień simów, a więc płaci się za nie nie w simoleonach, ale w punktach aspiracji. Nagrody te są zawsze takie same – niezależnie od tego, czy twój sim pragnie bogactwa, popularności czy też udanego życia rodzinnego.

Uwaga! Korzystanie z każdego z przedstawionych poniżej przedmiotów wymaga nabicia miernika aspiracji co najmniej do koloru żółtego! W przeciwnym wypadku zamiast pomagać opisane cuda zaczną twym simom szkodzić!!!

Drzewko pieniężne



Kiedy byłeś mały, dorośli wmawiali ci, że pieniądze nie rosną na drzewach. Nieprawda! Każde kwitnienie „Money tree" to 25 simoleanów, które spadają ci jak z nieba. Ta sympatyczna roślinka owocuje nawet kilka razy dziennie – trzeba ją tylko podlewać. Ale nie pozwól przypadkiem, by w zbieraniu plonów ubiegli cię goście. Gdy tylko zobaczą, że drzewko kwitnie, od razu popędzą zrywać kasę!

Cena: 2000 punktów aspiracji

Sprytne mleko



Ten przedmiot przeznaczony jest tylko dla dzieci na etapie raczkowania, ale każdy zapracowany rodzic szybko doceni jego zalety. Dłuży ci się przesiadywanie z dzieckiem nad nocnikiem, aby nauczyło się z niego korzystać? A może maluch jakoś niespecjalnie zabiera się do mówienia? Nakarm go tym mlekiem, a na efekty nie będziesz długo czekać. Tylko nie przesadź z dawką!

Cena: 4000 punktów aspiracji

Cool okularki



Nieśmiałość to twój problem? Wstydzisz się rozmawiać z nieznajomymi, a o wyznaniu uczucia sąsiadowi, w którym kochasz się od 10 lat, nie śmiesz nawet myśleć? Cóż, jest na to rada. „Cool shades" pozwolą ci wybrnąć z każdej trudnej sytuacji towarzyskiej. Wystarczy włożyć je na nos i zarówno sobie, jak i innym simom wydasz się nagle szczupła, piękna i błyskotliwa...

Cena: 5000 punktów aspiracji

Myśląca czapka



Czasami nabicie kolejnego punktu umiejętności potrafi zająć naprawdę dużo czasu. Wydawałoby się, że tu poprawić już nic się nie da – trzeba siedzieć i kuć, albo wyciskać na przyrządach aż do znudzenia. Cóż, tylko pozornie. Jeśli założysz na głowę czapkę z żółtą żarówą, wiedza prędzej przepłynie ci do głowy! Co więcej, inni będą szybciej uczyć się od ciebie.

Cena: 7500 punktów aspiracji

Nastrojowo...



Co powiesz na sympatyczny przyrządzik z łapkami, który po założeniu na głowę potrafi wprawić każdego sima w stan euforii? To sympatyczne urządzenie poprawi humor twemu ludkowi, nawet gdy nie wszystkie jego codzienne potrzeby są aktualnie zaspokojone. Można je nosić na głowie przez dłuższy czas – pamiętaj jednak, by kontrolować licznik aspiracji! Jeśli zrobi się zielony, humor twojego sima gwałtownie się pogorszy.

Cena: 7500 punktów aspiracji

Super energizer



I to bynajmniej nie w płynie. To dziwaczne urządzenie, wyglądające jak skrzyżowanie prysznica ze stołem majsterkowicza, pozwala szybko i skutecznie zaspokoić codzienne potrzeby. Jedno użycie i podnoszą się jednocześnie wskaźniki głodu, higieny, pęcherza, zabawy, komfortu i energii. To istne cudo wykorzystasz jednak tylko pięć razy, potem nadaje się na śmietnik.

Cena: 10 000 punktów aspiracji

SimVac



Jedno z najbardziej zdradzieckich urządzeń, którego nieużywanie (dokładnie tak) wymaga sporej siły charakteru. Co powoduje ta mała kosiareczka? Jeżeli nakierujesz ją na innego sima, możesz „podebrać" mu jego pragnienia i punkty umiejętności. Wielogodzinne przesiadywanie nad książką przestało być koniecznością... Strasznie szybko można się zdemoralizować!

Cena: 12 500 punktów aspiracji

Wanna miłości



Uch, co za kicz! Widzisz te róże i świece naokoło? Na simie jednak tego rodzaju akcesoria robią niesamowite wrażenie. Do tego stopnia, że całkowicie traci głowę... dla innego sima, który go do wanny zaprosi (przy czym płeć nie odgrywa tu roli...). Uważaj, ten przedmiot stał sie przyczyną nie tylko kłótni rodzinnych, ale również rozpadu mnóstwa simowych małżeństw!

Cena: 15 000 punktów aspiracji

Eliksir życia

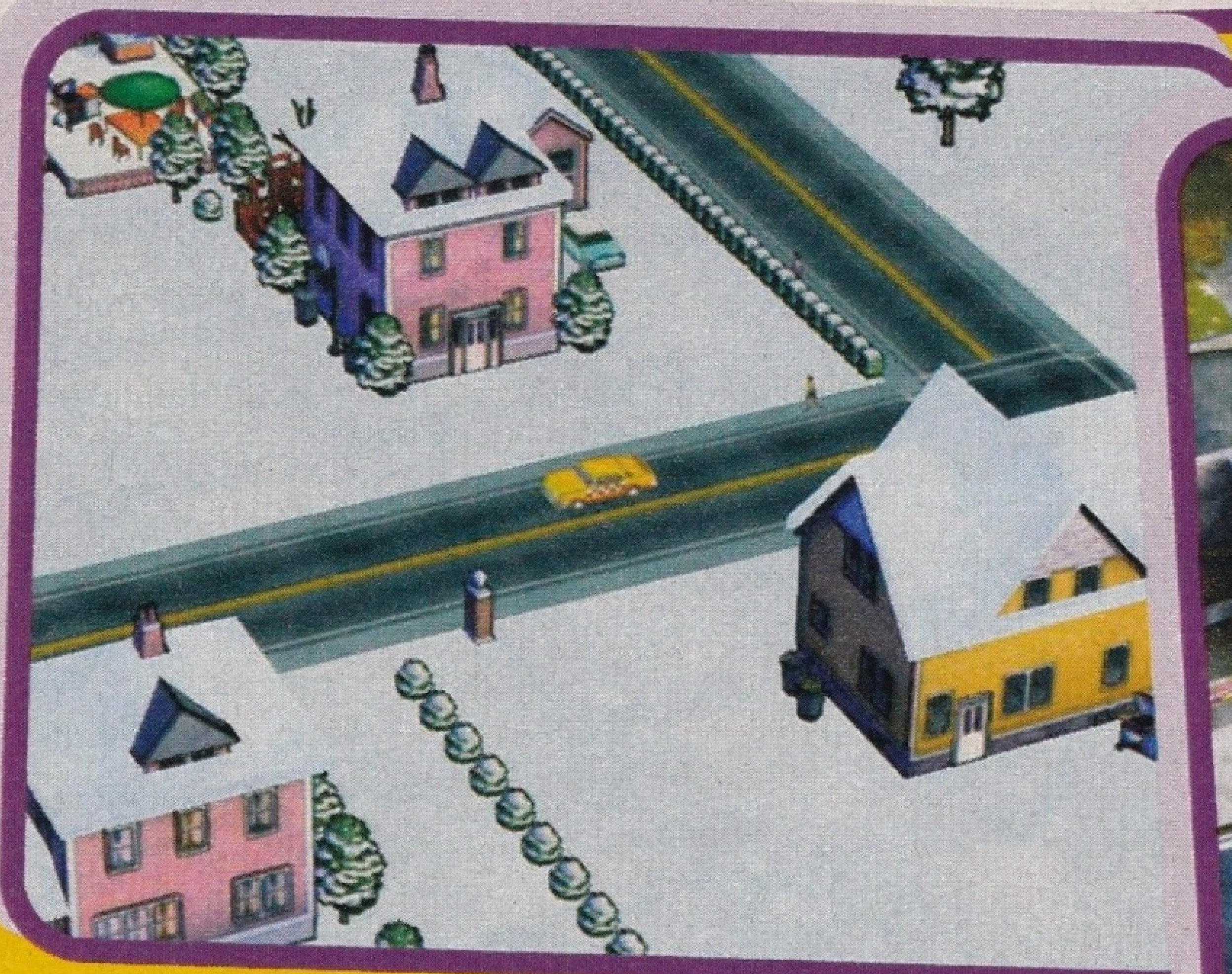


Budzisz się rano, idziesz do lustra i z niepokojem wypatrujesz nowych zmarszczek? Tak, starzenie się to bardzo przykra rzecz. Można temu jednak zaradzić i to w sposób radykalny – odejmując sobie parę latek. Wystarczy łyk zielonego napoju... Nie bój się, nie dostaniesz po nim pryszczy. Eliksir życia, najdroższa ze wszystkich nagród specjalnych, pozwala simom odmładzać się!

Cena: 20 000 punktów aspiracji


ODCZUJ
KAŻDĄ WIBRACJĘ
P2500 RUMBLE PAD
P3000 BEZPRZEWODOWY PAD Z DOCKING STATION
P880 DUAL ANALOG PAD
P220 DIGITAL PAD
Saitek
www.saitek.pl

The Sims CZY WIESZ, ŻE...







Wpadka budowlana

Po spektakularnym sukcesie THE SIMS pracownicy firmy Maxis ostro wzięli się za pierwsze dodatki, ale nie tylko. Pracowali równocześnie nad sieciowym SIMS ONLINE (opisanym na str. 37 tego numeru) oraz SIMSVILLE, projektem, który nigdy nie ujrzał światła dziennego. Wedle słów autorów, miał on stanowić łącznik pomiędzy światem simów a rzeczywistością rodem z gry SIMCITY 3000. Gracz samodzielnie budował niewielkie osiedle mieszkaniowe, wskazywał miejsce na sklepy, domki jednorodzinne, bloki z wielkiej płyty, butiki, biura czy kina. Dbał o ekonomię i ekologię, wyznaczał ulice, a także projektował trawniki. Jednocześnie opiekował się trzema simami i starał się spełnić ich życiowe aspiracje, tak by byli chronicznie szczęśliwi. Sęk w tym, że nie mógł ich kontrolować w sposób podobny do tego z THE SIMS. Miał na nich dużo mniejszy wpływ...

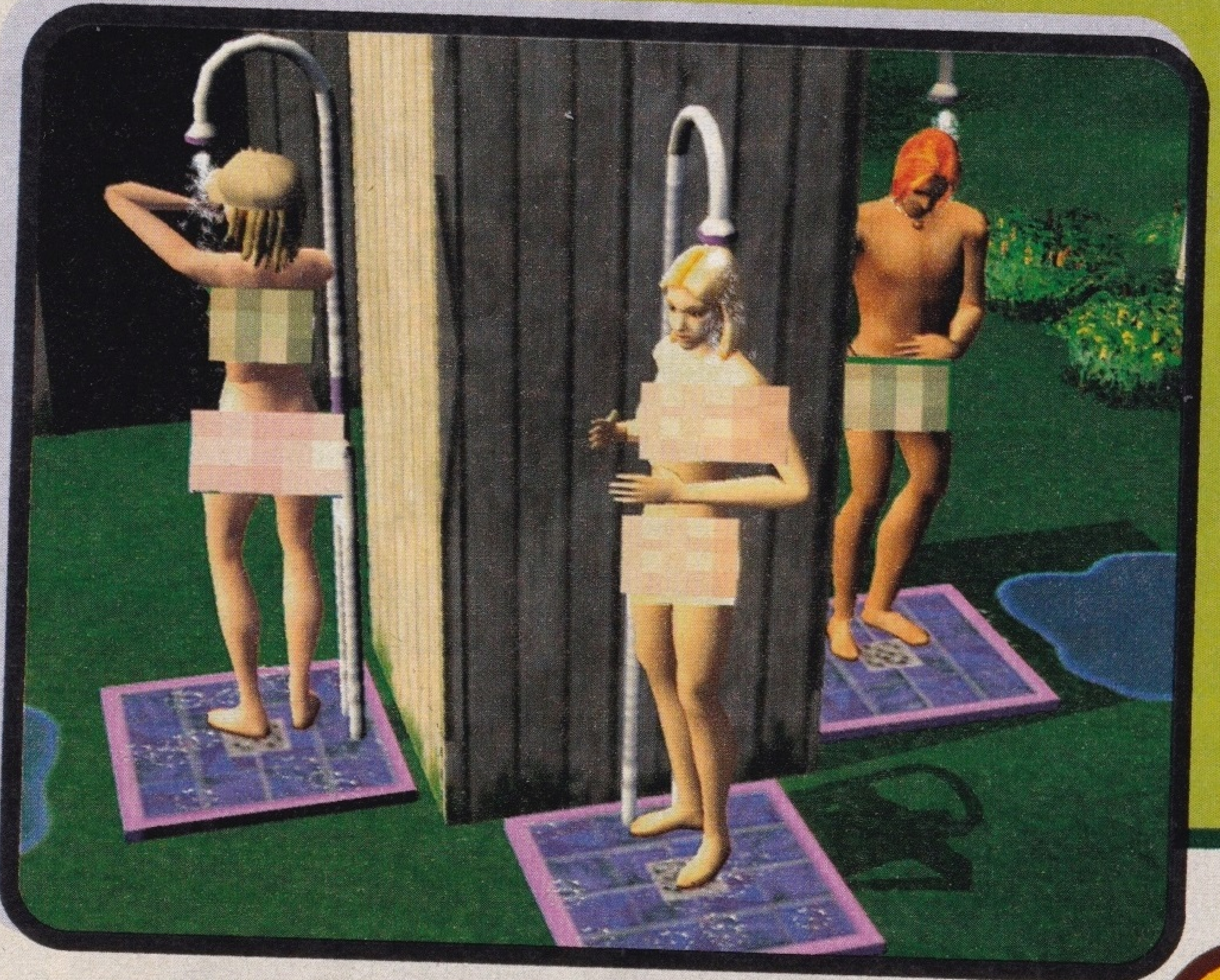
Kino zamknięte!

Także i w Hollywood dostrzeżono spektakularny sukces THE SIMS. Jedna z niewielkich wytwórni filmowych przez jakiś czas zastanawiała się nawet nad ekranizacją gry. Miała to być czarna komedia opowiadająca o nie do końca normalnej rodzinie, składającej się z ojca, matki, parki dzieci w wieku szczenięcym oraz mocno zakompleksionego psa. Scenarzyści planowali, że na początku filmu bohaterowie wprowadzą się do niewielkiego domku na przedmieściu, co wywoła lawinę dziwnych zdarzeń, wtop, wypadków i tragedii. Niestety, już od dwóch lat nie słychać zupełnie nic o tej produkcji. Najprawdopodobniej SIMS: THE MOVIE utknęło gdzieś na biurku jednego z dużych, grubych i brzydkich hollywoodzkich producentów...

Reklama to potęga

Oryginalnym poczuciem humoru wykazał się niemiecki dystrybutor gry THE SIMS 2. W sierpniu w lokalnej prasie komputerowej pojawiła się całostronicowa reklama gry, która... zupełnie nie przypomina tej polskiej. Na obrazku znajduje się rodzinka, łóżko oraz zszokowana, mocno zdenerwowana kobiecina. Nad jej głową unoszą się rozmaite opcje – przypominają unowocześniony interfejs programu.





Cenzura w BUSTIN'OUT

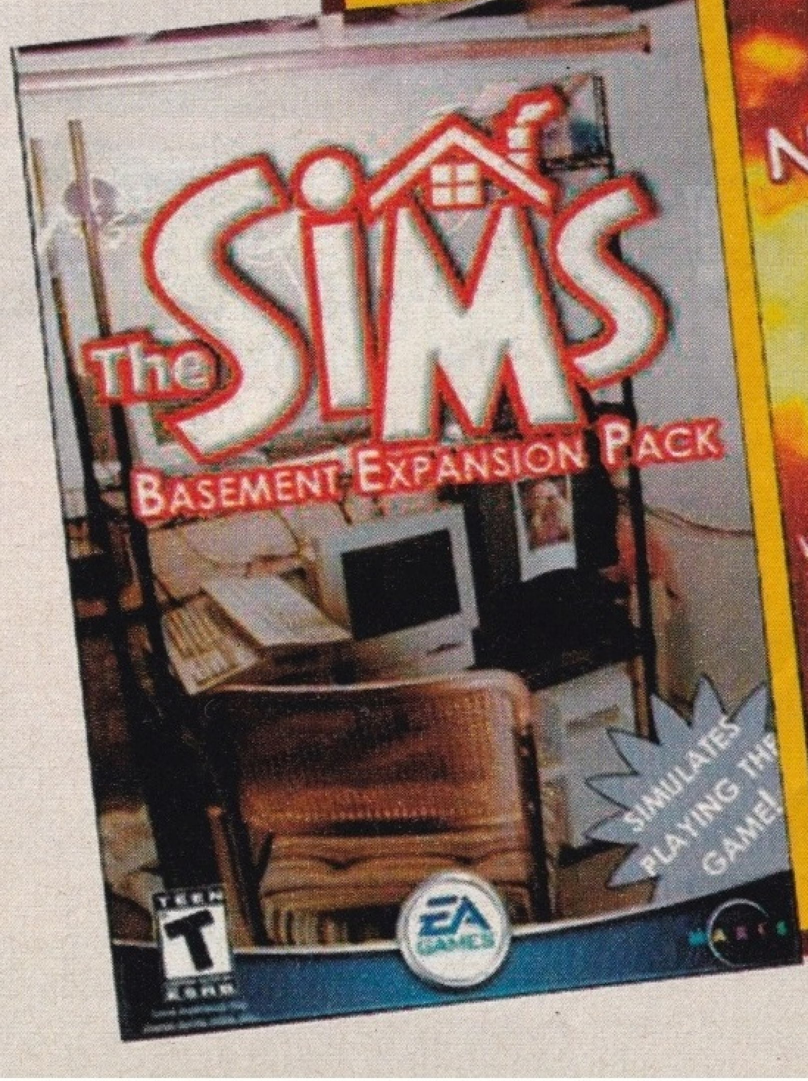
Tak, tak, stara dobra cenzura zawędrowała również na konsole. Osoby grające w BUSTIN'OUT nie zobaczą pikantnych szczegółów anatomicznych swoich simów – podobnie jak to miało miejsce w przypadku gry THE SIMS. Pod prysznicem czy w innych gorących sytuacjach na ekranie pojawiają się charakterystyczne, rozpikselowane zaciemnienia. Właściciele pecetów mieli oczywiście więcej zabawy, gdyż mogli ściągnąć specjalnego patcha, który pozbawiał ludki odzienia. Na konsolach takiej opcji nie ma...

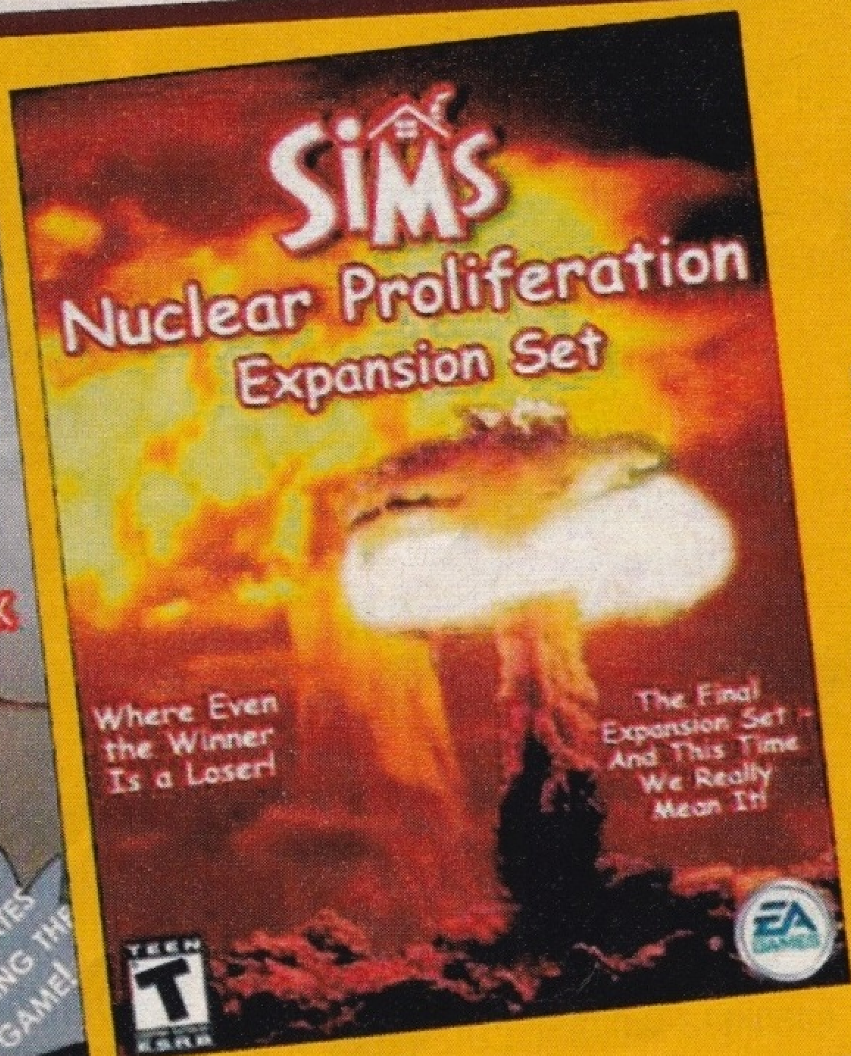


Co to znaczy?

Polskie tytuły dodatków do THE SIMS nie zawsze oznaczają dokładnie to samo, co angielskie. Oto dowód:

Abrakadabra – Makin' Magic – *Czarując*
Balanga – House Party – *Impreza domowa*
Gwiazda – Superstar – *Megagwiazda*
Randka – Hot Date – *Gorąca randka*
Światowe Życie – Livin' Large – *Żyjąc z polotem*
Zwierzaki – Unleashed – *Spuszczone ze smyczy*





Piwnica dla simów?

Po Sieci krążą tysiące zabawnych obrazków i miliony historyjek obrazkowych, z których można się zdrowo pośmiać. Zadziwiająco mało dotyczy gier. Owszem, był kiedyś komiks wyśmiewający polską strzelaninę MORTYR, ale stanowił wyjątek... Obok przedstawiamy okładkę nieistniejącego dodatku do gry THE SIMS, zatytułowanego BASEMENT EXPANSION SET. Wedle słów autora program miał opowiadać o życiu, jakie toczą simy w piwnicy. Mają tam od groma gratów, hodują szczury i chomiki, czasem też trzymają związanych i zakneblowanych gangsterów, którzy przypadkiem nawiedzili ich dom. Drugi „fałszywy dodatek", NUCLEAR PROLIFERATION EXPANSION SET, opowiadał rzekomo o życiu simów po wybuchu bomby atomowej. Oj, zagrałoby się w takie gry...

Halo? Czy to pan Sim?

Nokia N-Gage nie odniosła oczekiwanego sukcesu, lecz gry przeznaczone dla innych wypasionych komórek wciąż dobrze się sprzedają. Electronic Arts postanowiło niedawno, że – to będzie cytat – „planuje zwiększyć swoją obecność na rynku telefonii mobilnej". Innymi słowy, lada dzień pojawi się kupa nowych, płatnych gier komórkowych, a wśród nich – THE SIMS. Program zadebiutuje w Ameryce Północnej, a nieco później przypełźnie do Europy. Za jego ściągnięcie trzeba będzie zapłacić 5 euro. To dużo, ale i stworzenie gry na komórkę nie należy do przedsięwzięć tanich. W dodatku część tej sumy zabiera operator telefoniczny. Szacuje się, że łącznie w 2004 roku gracze wydadzą około miliarda dolarów na gry przeznaczone na komórki!

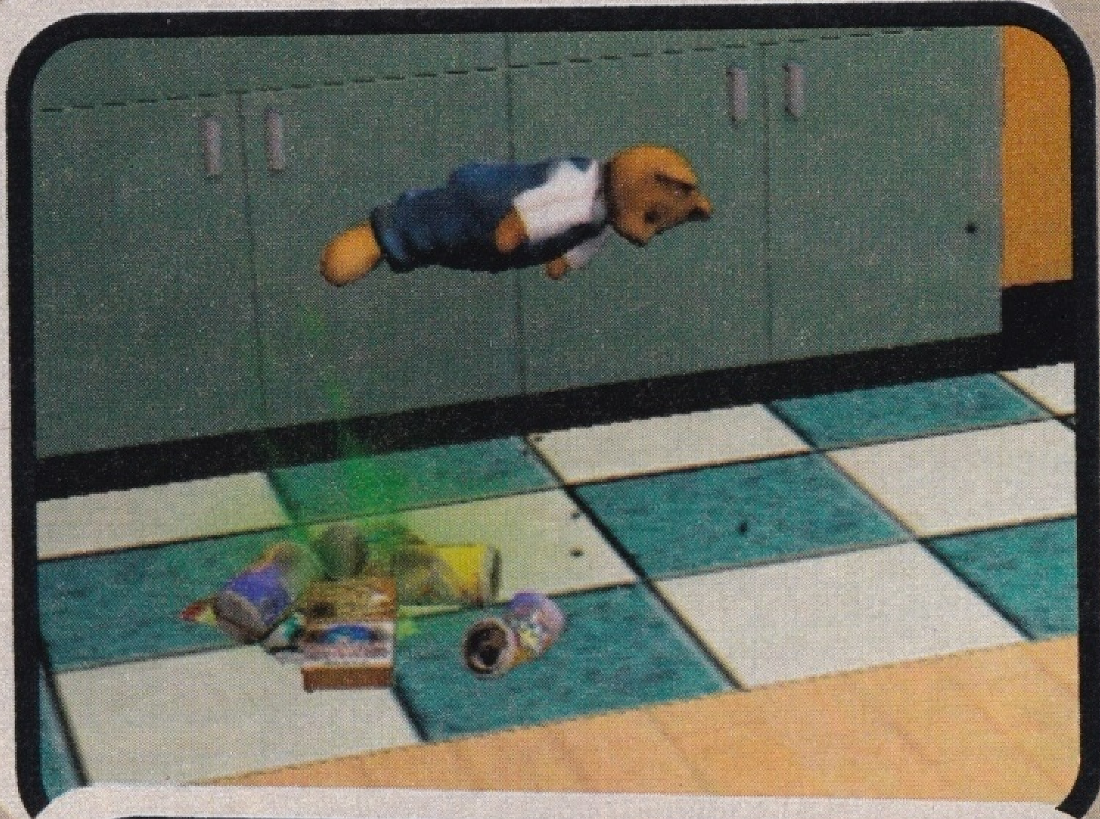


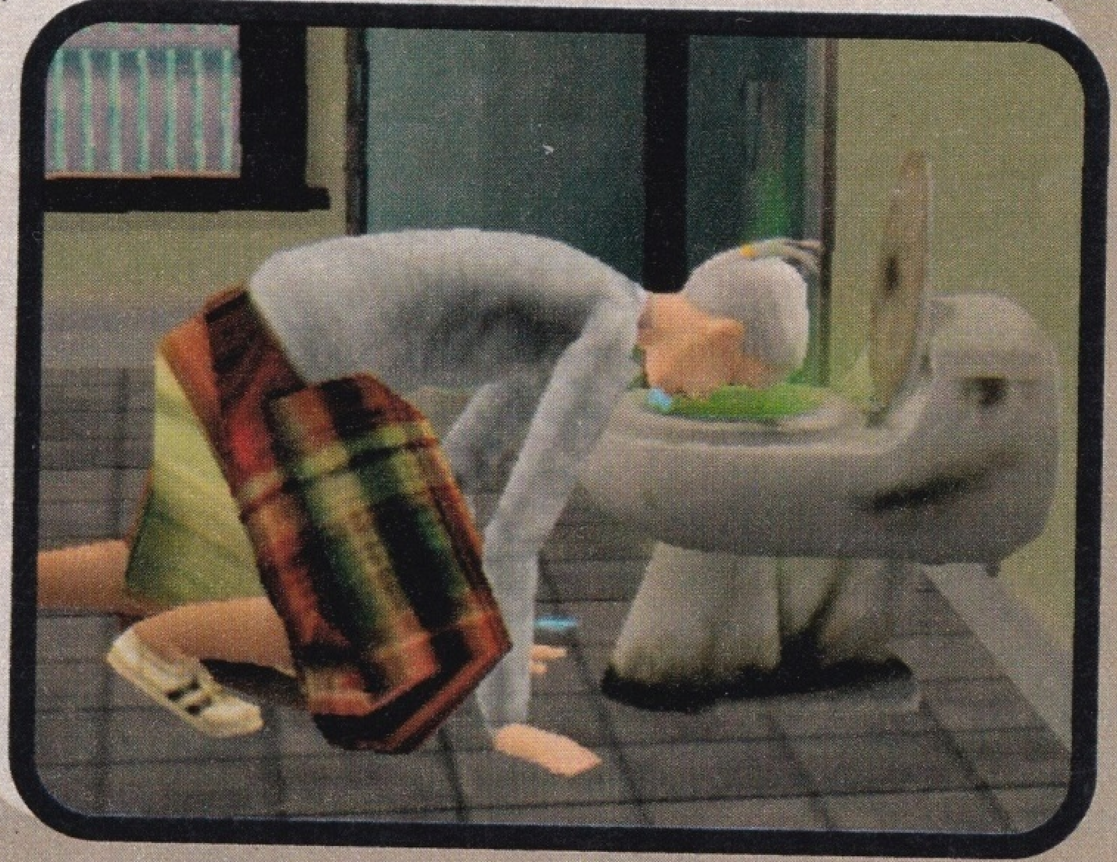
Eventy

Polska premiera THE SIMS odbyła się w dniu 17 września. Wydawca zapowiedział jednak całą masę specjalnych imprez promocyjnych (tzw. eventów), w czasie których będzie można bliżej przyjrzeć się grze. Gdzie i kiedy? W Mediamarktach. Pomiędzy 24 a 26 września w Zabrzu, a od 8 do 10 października w Poznaniu. Do tego w pierwszy weekend października w Warszawie, w niedawno otwartym centrum handlowym Blue City, nieopodal fontanny!

Błędy w grze

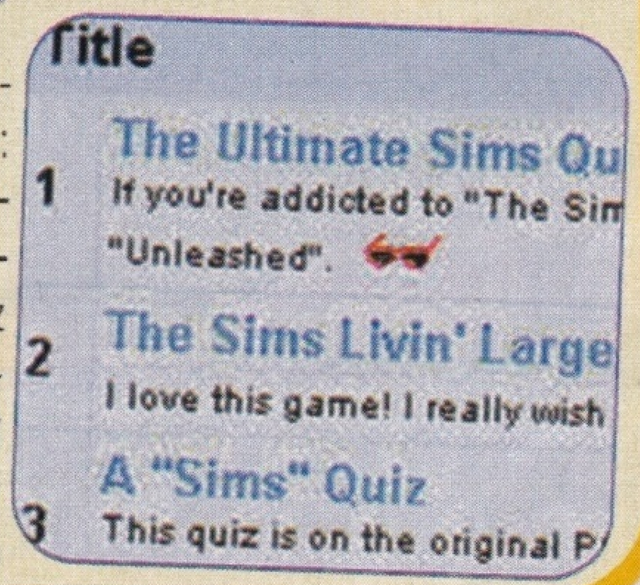
Autorzy THE SIMS 2 stworzyli arcydzieło, lecz nie uniknęli błędów. Często zdarza się bowiem, że przedmioty lewitują kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią, a simy przenikają przez stoły i krzesła. Gorzej, gdy sprzątaczka zatnie się w toalecie – za Chiny Ludowe nie można jej stamtąd wyciągnąć, a to oznacza, że bez wybudowania nowego kibelka raczej się nie obejdzie. Jeszcze dziwniejsze przygody przeżywa człowiek, który zdecyduje się zatrudnić nianię. Kobiecina niemal od razu wynajduje sobie nieświeżą żywność czy inną niezdrową karmę i systematycznie się nią zatruwa. W efekcie boli ją głowa i nieustannie wymiotuje. Co chwila trzeba więc myć toaletę i pakować biedną opiekunkę do łóżka. Co gorsza, baby nie można zwolnić... Człowiek skazany jest na dożywotnie pojedynki z rzygaczem!





Sprawdź się!

Znasz angielski i kochasz simy? Zajrzyj na stronę: **www.funtrivia.com/quizzes/video_games/video_games_q-s/sims.html**. Znajdziesz tam kilkanaście wciągających testów, w których będziesz mógł wykazać się wiedzą na temat gry THE SIMS oraz dodatków do niej.



Nazywam się pani Sims



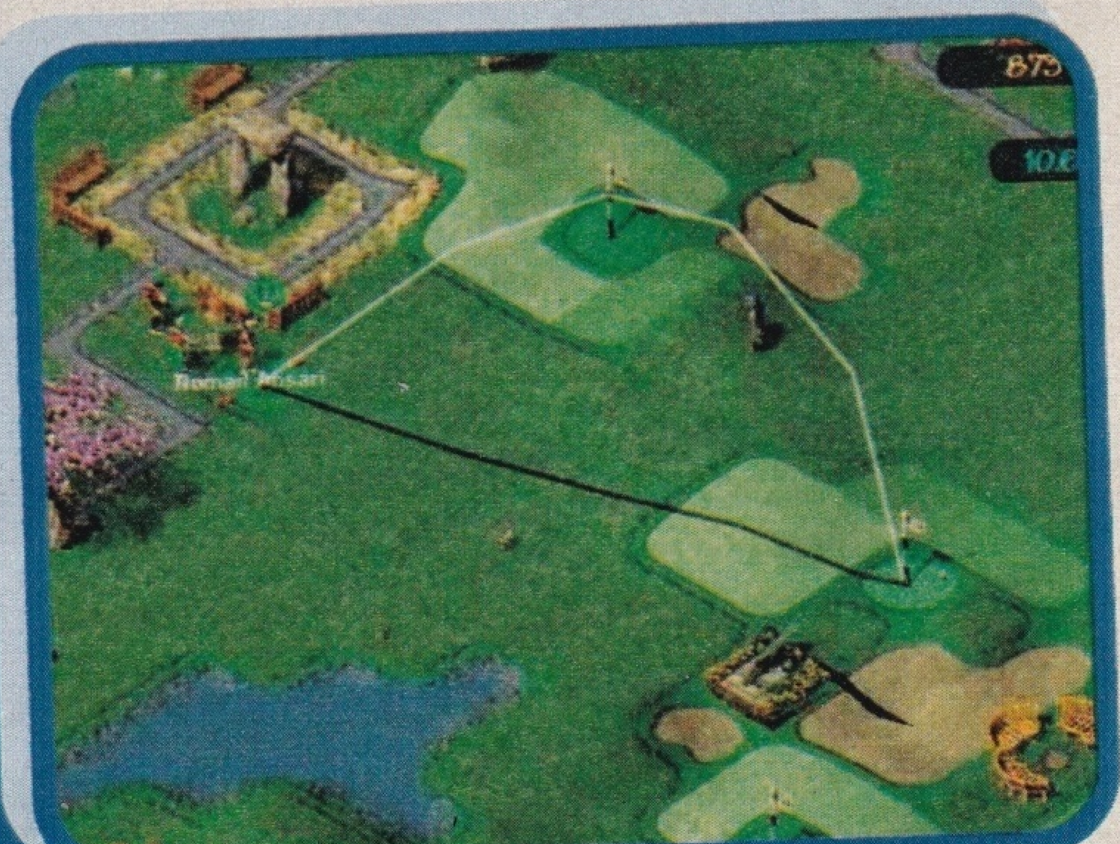
Sims to jedno z najpopularniejszych nazwisk w Hollywood. Co prawda nie nosi go żadna gwiazda, za to wielu aktorów drugoplanowych, kaskaderów, scenarzystów czy muzyków. Niejaki James Sims odpowiadał za rendering efektów specjalnych w filmach „Underworld" i „Thunderbirds". Sharon Sims zrobiła karierę na planie „Ja, robot", gdzie w trudnych momentach zastępowała główną bohaterkę. Z kolei popularna modelka Molly Sims w „Starsky i Hutch" wcieliła się w wielce charakterystyczną i mocno dokuczliwą panią Feldman. Bardzo ciekawą rolę zagrał Bennett Sims w serialu „Wirtualne morderstwa". Jego występ w tej produkcji można uznać za wprawkę do gry THE SIMS – w końcu ginie w niej niejeden sim. Rekordy bije jednak aktor Milton Sims, który w latach 1914-1919 wystąpił w aż 41 filmach pełnometrażowych. Później słuch o nim zaginął...



VW Golf?

Pewnego słonecznego dnia jeden z najbardziej znanych projektantów gier komputerowych – Sid Meier – zgłosił się do Willa Wrighta z prośbą o pomoc. Chodziło o SID MEIER'S SIM GOLF, sympatyczną strategię, w której gracz budował swoje własne pole golfowe. Autor THE SIMS oczywiście zgodził się udzielić Sidowi kilku pożytecznych rad, m.in. dotyczących interfejsu gry. W efekcie pojawiający się w programie golfiści zachowują się dość swobodnie, robią co chcą i szlajają się jak chcą. Gdy są szczęśliwi, zapraszają znajomych i wraz z nimi podziwiają każdy dołek, każdą kępkę trawy. Niekiedy udają się na zakupy, a nawet zakochują się w sobie. Za tego typu akcje gracz jest wynagradzany dodatkową porcją pieniędzy tudzież specjalnymi budynkami.









Krzesząc psoty





1 kwietnia bieżącego roku na oficjalnej stronie THE SIMS pojawiła się informacja, iż firma Electronic Arts przygotowuje ostatni, ósmy dodatek do swej najlepszej gry. SIMS: MAKIN' MISCHIEF (czyli SIMS: PSOCĄC) miało być odpowiedzią na ZEMSTĘ URZĘDASA. Gracz dostawał całą furę nowych postaci i zawodów, w których mógł do woli rozrabiać. „W tej grze chodzi o przewidywanie potrzeb simów i wykorzystywanie tej wiedzy w możliwie okrutny sposób" – twierdził jeden z testerów programu. Zapowiadano nawet, że gracz zdoła posmarować deskę klozetową szybko schnącym klejem i w ten sposób wkurzyć członków swojej rodziny czy przyjaciół. Niestety, dzień później okazało się, że to tylko primaaprilisowy żart...

Simofanka

W drugiej części THE SIMS pojawi się Agnieszka Chylińska, była wokalistka zespołu O.N.A., obecnie próbująca kariery solowej. Tymczasem w maju na największej polskiej stronie poświęconej tej grze przeprowadzono wielką ankietę. Okazało się, że gracze chcieliby zobaczyć zupełnie inne postacie:

1. Joanna Brodzik
2. Michał Wiśniewski
3. Adam Małysz
4. Kuba Wojewódzki
5. Paweł Deląg
6. Edyta Górniak
7. Andrzej Lepper
8. Paweł Wilczak
9. Michał Żebrowski
10. Andrzej Grabowski



Jak spalić sima?

Sposobów na spalenie sima wynaleziono wiele – można go zamknąć w pokoju z kominkiem bądź zabawić się kuchenką gazową. Jednym z najciekawszych jest jednak tzw. metoda na „fajerwerk". Otóż po zainstalowaniu dodatku BALANGA gracz powinien zaopatrzyć się w nowiutkie fajerwerki, wejść z nimi do domu i tam je odpalić. Błyskawicznie wybuchnie pożar, który w przeciągu paru chwil pochłonie sima i jego otoczenie. Oczywiście pod warunkiem, że w pobliżu nie będzie strażaków...

Konsole SIMS

Przed URBZ było SIMS: BUSTIN' OUT, a wcześniej... THE SIMS! Gra trafiła do sklepów na przełomie 2002 i 2003 roku. Zebrała dobre recenzje, lecz nie przyniosła producentom olbrzymich zysków. Ładna, trójwymiarowa grafika świetnie oddawała to, co działo się w życiu rodziny, a pad sprawował się rewelacyjnie. W niezwykle prosty sposób gracz sterował simami oraz pokazującą ich kamerą. Pojawiły się też misje do wykonania. Na początku były banalne: gra prosiła o pożyczenie kasy od mamy czy wyedukowanie się w trudnej sztuce smacznego gotowania. Dopiero później zaczynały się schody. Doświadczeni gracze musieli zadbać o awans społeczny rodziny, przenosiny do lepszej dzielnicy, stałe grono wiernych i wysoko postawionych przyjaciół.







Sims Oline – wynik ostateczny

Wszystkie gry z serii THE SIMS sprzedawały się znakomicie. Wszystkie – z wyjątkiem THE SIMS ONLINE. Electronic Arts liczyło, że w Sieci zamieszka na stałe około miliona graczy. Do dziś sprzedano jednak niecałe 250 tysięcy kopii gry, a jedynie 90 tysięcy osób zdecydowało się wykupić abonament na kolejne miesiące. Premiera THE SIMS 2 najprawdopodobniej zakończy internetową przygodę małych ludków, gdyż większość graczy przeniesie się do nowego świata, przytulniejszego i całkowicie trójwymiarowego. Historię życia sieciowego SIMS ONLINE znajdziesz na 37 stronie tego magazynu.

Halo? Tu śmierć!



Gra THE SIMS 2 aż tętni od żartów! Jak wygląda tak straszna rzecz jak śmierć? Ot, człowiek pada na ziemię i zjawia się kostucha. Przygląda się leżącemu ciału, po czym wyjmuje notatniczek i coś w nim zapisuje. Następnie sięga do kieszeni i wyciąga... telefon komórkowy. Dzwoni do szefa, podaje namiary zwłok, a wówczas z nieba spada snop światła i delikwent wędruje w obłoki. A Osioł powtarzał Shrekowi: „Jak zobaczysz długi tunel, nie idź w stronę światła!".

Najlepszy dodatek?

Na prośbę CLICKA! serwis internetowy Imperium Gier (gry.wp.pl) przeprowadził ankietę, w której zapytał o najpopularniejszy dodatek do gry THE SIMS. Poniżej wyniki głosowania:

1. Zwierzaki – 21.79%
2. Abrakadabra – 19.41%
3. Randka – 16.12%
4. Światowe Życie – 14.1%
5. Wakacje – 11.72%
6. Gwiazda – 11.36%
7. Balanga – 5.49%

Okładeczki i czcioneczki

Gra THE SIMS została przetłumaczona na ponad 20 różnych języków i wydana w kilkudziesięciu różnych krajach. W wielu z nich na okładkach pojawiały się lokalne napisy. Nic dziwnego, że przeglądające pudełka pochodzące z różnych stron świata, można dostać niezłego mętliku. Co krok, to inna czcionka i bardziej dziwne słowa. Nawet kraje anglojęzyczne nie trzymały się wspólnej wersji. W USA wyszło SIMS: VACATION, a w Wielkiej Brytanii SIMS: ON HOLIDAY!





Łap okazję !
tylko 1 złoty
TYGODNIK MOTORYZACYJNY
motor
NOWOŚCI · TESTY · PORÓWNANIA · PORADY · UŻYWANE
SPRAWDZAMY REAKCJE: TEST pijanych kierowców str. 32
PIERWSZA JAZDA
Fiat Panda 4x4 str. 6
Peugeot 407 SW str. 8
PORÓWNANIE str. 14
Mitsubishi Lancer kontra Subaru Impreza - niepozorni kuzyni WRC
2004 PARIS MONDIAL DE L'AUTOMOBILE 25 SEPTEMBRE - 10 OCTOBRE
PRZED SALONEM
MOTOPASJE str. 42
Wyścigi na ćwierć mili
Porady str. 34
Kto ma prawo Cię zatrzymać?
UŻYWANE str. 24
Ford Mondeo
TESTY: HONDA CIVIC ORAZ SMART FORFOUR
Co poniedziałek
Tygodnik MOTOR.
Praktycznie niezbędny.
Rewia mody
Mistrzowie prostej
Atrakcyjna oferta
• Najważniejsze wiadomości o motoryzacyjnym świecie.
• Testy i szczegółowe porównania najciekawszych modeli.
• Prezentacja samochodów używanych - wady, zalety i eksploatacja.
• Porady, nowinki techniczne, tuning, ciekawe reportaże.
Nowy MOTOR to praktyczny przewodnik motoryzacyjny dla entuzjastów, użytkowników i przyszłych kierowców.
Zabierzemy Cię w ekscytującą podróż do świata motoryzacyjnych nowinek, porad, testów i wskazówek.

Chcesz wysłać sima w kosmos, uporać się z zatruciem pokarmowym albo zobaczyć ducha pradziadka? Przeczytaj poniższy poradnik!



W THE SIMS 2, podobnie jak w części pierwszej gry, obowiązuje pełna dowolność. Możesz ze swoimi simami robić, co tylko zechcesz – zapewnić im szczęśliwe życie bądź też gnębić i zsyłać wszelkie nieszczęścia, na jakie tylko masz wpływ. Powyższe nie oznacza, że w grze nie pojawiają się elementy łatwiejsze i trudniejsze. W osiągnięcie pewnych celów (np. znalezienie pracy) nie musisz włożyć zbyt wiele wysiłku. Ale już zaciągnięcie sima płci przeciwnej do ołtarza nie zawsze okazuje się proste (nie tylko sima zresztą...). Poniżej znajdziesz garść porad dotyczących najbardziej intrygujących aspektów rozgrywki – tylko od ciebie zależy, czy w ogóle z nich skorzystasz.

Jak zaciągnąć sima do ołtarza?

Zmiany po ślubie

Po szczęśliwym zamążpójściu przejmujesz kontrolę nad świeżo poślubionym simem. I tu parę niespodzianek. Po pierwsze, wniesie on jakąś sumę do domowego budżetu, ale nie spodziewaj się kokosów – najczęściej będą to grosze. Po drugie, ślub oznacza automatyczną przeprowadzkę wybranka/ki do twojego domostwa. Może przy tym okazać się, że sim ten ma rodzinę, która też zechce uszczęśliwić cię swoją obecnością na co dzień. Na szczęście masz wybór – to ty decydujesz, kto z rodziny małżonka/ki przeniesie się do ciebie. (Nawiasem mówiąc, obejrzyj sobie drzewo genealogiczne nowego członka rodziny. Może ono kryć prawdziwe niespodzianki!). Po trzecie wreszcie, twój nowy podopieczny prawie na pewno będzie bez pracy! Jeśli nie tolerujesz w domu pasożytów, każ mu od razu przejrzeć gazetę z ogłoszeniami.

Wszystkie simy, niezależnie od charakteru (czytaj: rodzaju pragnień) są bardzo wrażliwe na punkcie uczuć. W efekcie nawet twardy facet marzący o karierze w biznesie drży na myśl o pierwszym pocałunku. Sukcesy i porażki w sferze romansowej odbijają się mocno na psychice simów i niemal zawsze zostają zachowane jako złe bądź dobre wspomnienia. Dlatego też planując tzw. życie uczuciowe swego ludka, musisz się nieraz mocno nagimnastykować. Gospodyni domowa, która marzy o życiu rodzinnym, a której oświadczyny wybranek trzykrotnie odrzucił, jest tak roztrzęsiona, że kwalifikuje się do wizyty u simowego psychologa. Musisz zacząć od znalezienia sima, z którym twój podopieczny wyjątkowo łatwo się zaprzyjaźni. Kilka godzin gadania i są już przyjaciółmi? Tak, właśnie o to chodzi. Następnie przez kilka dni pogłębiaj tę przyjaźń – częste telefony i spotkania powinny załatwić sprawę. Gdy simy będą już najlepszymi przyjaciółmi („Best friends"), możesz przystąpić do ofensywy. Dobrze jest zacząć od jakiegoś niewinnego gestu, np. czułego pogłaskania po ramieniu. Ewentualnie możesz zdecydować się na jakiś delikatny pocałunek. Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem i zaloty twego sima nie zostaną odrzucone, pomiędzy simami powinno zakwitnąć uczucie (to stadium zwie się „Crush", zadurzenie). W tym momencie możesz już pędzić do łóżka, tylko o po co? Ponieważ walczymy o coś głębszego, zadbaj, aby zadurzenie zamieniło się w miłość – częste spotkania i odpowiednia doza kissów to to, czego potrzebujesz. Gdy przy dolnym pasku, opisującym długofalowe kontakty z danym simem, pojawi się czerwone serduszko, jesteś na dobrej drodze do szybkiego zamążpójścia.



UWAGA!!! • UWAGA!!!

Poradnik powstawał na podstawie wersji recenzenckiej gry, którą przygotowano w języku Szekspira i Davida Beckhama. W większości wypadków pokuszę się o tłumaczenie, trzeba jednak pamiętać, że nazewnictwo w polskiej wersji gry może różnić się od tego, które znajdziesz poniżej. Na wszelki wypadek w nawiasach podaję określenia angielskie.

Niekiedy też nazwa angielska jest tak smakowita („Woohoo!" – wiesz, co to jest?), że nie podejmuję się nawet zgadywać, jak zostanie przetłumaczona na polski. I pozostawiam ją tak jak jest, mając nadzieję, że podobnie postąpi grupa tłumaczy Electronic Arts. :)

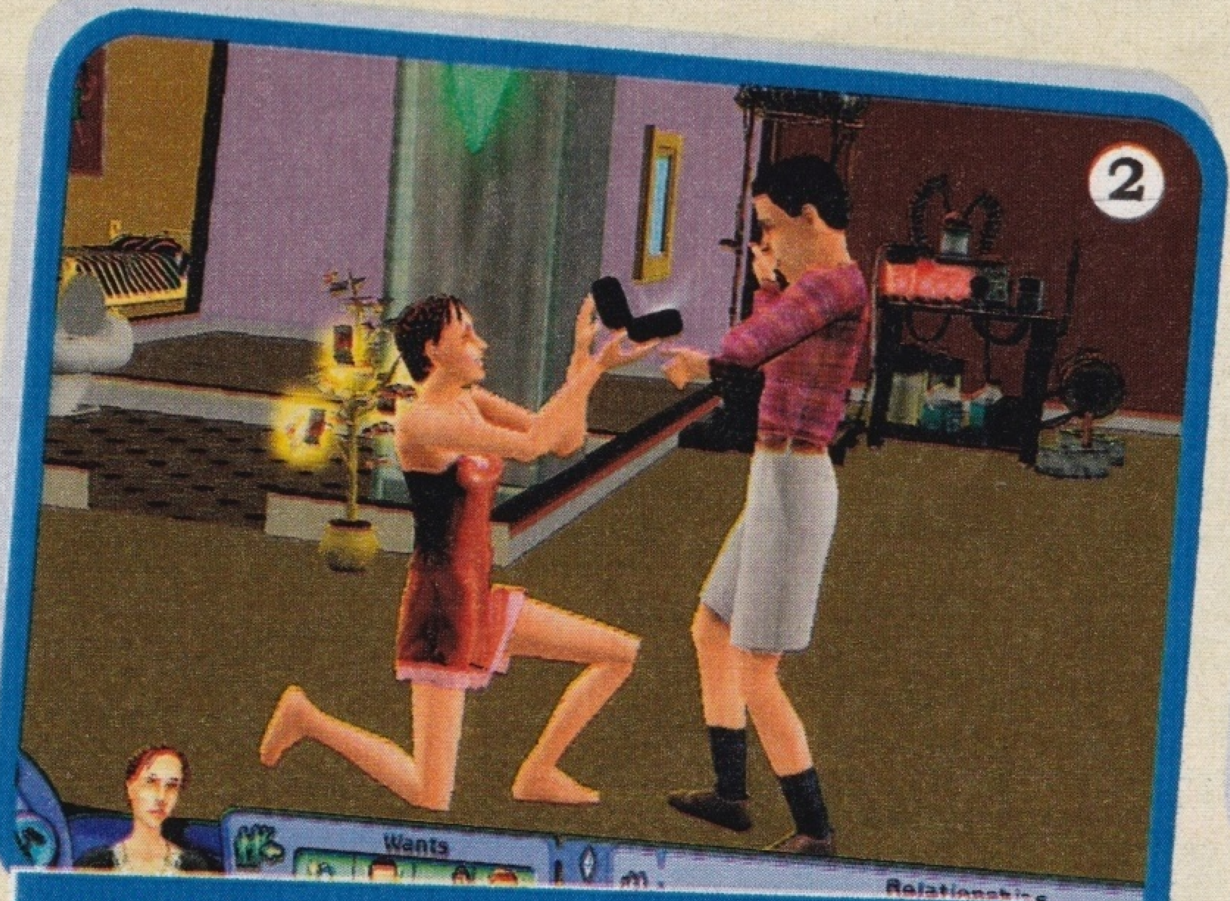
Tylko nie wyskocz z pierścionkiem jak Filip z konopi! Jeśli powitasz ukochanego w drzwiach i od razu zaatakujesz oświadczynami, może się spiąć i nic z tego nie będzie. Wykaż trochę wrażliwości i porozmawiaj najpierw na tzw. tematy ogól-

Sposób na pierścionek

W THE SIMS 2 oświadczyć się może również pani panu i nikt się specjalnie nie dziwi



Padamy na kolana i zaczynamy nawijać o łączącym nas uczuciu...



...a następnie, nie czekając aż przeciwnik ochłonie, przygważdżamy go pierścionkiem



I gotowe! Dopiero teraz biedak może zastanowić się, na co właściwie się zgodził

Jak poślubić bogatego sima

To pragnienie simów, które marzą o bogactwie. No cóż, prześwietlenie konta bankowego narzeczonego jest bardziej żmudne niż skomplikowane. Po prostu przenieś się do ekranu sąsiedztwa, znajdź dom, gdzie mieszka przyszły małżonek i pograj nim chwilę. Sprawdź, ile ma pieniędzy. Jeśli okaże się, że jest biedakiem, zapędź go do pracy i pooszczędzaj trochę. Kiedy już odłoży tak z 15 tys. simoleonów, wróć do swej pierwotnej rodziny i ruszaj w konkury.

ne, poprzytulaj się itp. Dopiero kiedy pasek opisujący bieżące kontakty zostanie doładowany do maksimum, przystępuj do ofensywy. Padasz na kolana, błysk brylancika, chwila zaskoczenia... – i gotowe! Twój sim się zaręczył.

I znów, żadnego pośpiechu. Pewnie chcesz natychmiast pędzić do ołtarza, ale lepiej się powstrzymaj. Popatrz, co stało się z pragnieniami i lękami twojego sima. Tak, tak, marzy o przyjęciu weselnym, a boi się, że zostanie zostawiony przed ołtarzem. Nie zafunduj mu tego!

Ślub można zawrzeć w zaciszu domowym albo pod specjalną altanką. Jak poprzednio, przed ostatecznym krokiem zadbaj o bieżące kontakty między narzeczonymi. Trochę przytulanek bądź ewentualnie małe „Woohoo" i staniecie się sobie naprawdę bliscy. I właśnie wtedy możesz spróbować wymienić się obrączkami.

Jeśli zaręczyny lub ślub nie dojdą do skutku za pierwszym razem, nie zniechęcaj się. Ostatecznie każdy sim ugnie się pod naporem naprawdę szczerego afektu!

Ślub w dwóch odsłonach



Jesteś tak zajęty, że nawet nie miałeś kiedy wyskoczyć z piżamy? Można i tak



Ale prawdziwy ślub wymaga odpowiedniej oprawy. Będzie co wspominać

Jak dorobić się potomstwa?

U simów sprawa jest prosta i przyjemna, aczkolwiek obwarowana pewnymi ograniczeniami. I tak w THE SIMS 2 dzieci mogą mieć tylko małżeństwa (co by ci przypadkiem nie przyszło do głowy, że w rzeczywistości jest inaczej). Zaczynasz więc od zaciągnięcia sima płci przeciwnej do ołtarza, a kiedy szczęśliwy obrządek już się dopełni, możecie zacząć starać się o potomstwo. I znów, inaczej niż w życiu, to może dokonać się tylko na podwójnym łóżku. Kupujesz więc odpowiednie łoże, wstawiasz je do sypialni simów, a następnie skłaniasz parę, by się na nim położyła (np. opcja „relaks"). Hu, hu, to nie wszystko – jeśli pozostawisz ich samym sobie i nawet zgasisz światło, nic się nie będzie działo. Kiedy więc dwa simy leżą grzecznie w łóżeczku i czytają książeczki, wybierasz jednego i nakazujesz przytulenie się do drugiego („Cuddle"). A potem pozostaje najechać jeszcze raz kursorem na drugiego i kliknąć na „Staranie się o dziecko" („Try for a baby"). Simy wskakują pod kołderkę i tyle je widziałeś... Po czym zapadają w sen.



Tu istotna uwaga. Gdy jesteście na etapie książeczek, od razu można wybrać opcję „Staranie się o dziecko". Ale w ten sposób potomstwo nie powstanie, dlatego nie zapominaj o przytulankach, które muszą poprzedzić skonsumowanie małżeństwa. Może się oczywiście zdarzyć, że nawet jeśli wszystko wykonałeś za pierwszym razem bez zarzutu (he, he), nic z tego nie będzie. Pozostaje spróbować jeszcze raz!

Kiedy o poranku twoja simka wstanie, zakręci jej się w głowie i pobiegnie do toalety, możesz zacząć zbierać na kołyskę. Ciąża trwa tak gdzieś dwa simowe dni. A potem buch! I potomek twojej pary pojawia się na świecie. Twoje kłopoty właśnie się zaczęły...

Szybki atak i pod pierzynę

Zrelaksuj się, włącz odpowiednią muzę, udaj, że coś tam czytasz, a następnie do dzieła...



My tylko tak sobie leżymy! Nikt o niczym zdrożnym nie myśli!



No a jak już tak leżymy, to chyba możemy się przytulić, prawda?



No i znów hormony okazały się silniejsze od głosu rozsądku!

Jak wychować szczęśliwe dziecko?

Zła wiadomość – na początku bobo wymaga całodobowej opieki (dosłownie). Jeżeli mocno zależy ci na karierze zawodowej, możesz od razu zdecydować się na wynajęcie niani. Nie zdziw się jednak, jeśli zdarzy się i tak, że nie będziesz miał nawet kiedy podejść do telefonu. Od tej pory musisz bowiem dbać nie tylko o potrzeby swojego sima, ale też – jego rękami – o potrzeby maleństwa, które początkowo jest całkowicie bezwolne. Tymczasem potrzebuje i snu, i kąpieli, i przewijania, i jedzenia, i tak właściwie bez końca. Tak więc najprawdopodobniej nie dość, że jeden z simów zrezygnuje na jakiś czas z pracy, to jeszcze będzie chodził niewymyty i głodny, a po domu poniewierać się będą zużyte pieluszki. Uff, po co mi to było?



W pierwszym stadium życia dziecka (niemowlak) jego pragnienie ograniczają się do czterech rzeczy wymienionych powyżej. Nie jest jeszcze ono „odrębnym" simem, który ma paski potrzeb i ikonki aspiracji. Szybko jednak przechodzi do stadium raczkowania („Toddler") i tu zaczyna się prawdziwa jazda. Nie dość bowiem, że nadal musisz zaspokajać codzienne wymagania malucha (jedzenie, czysta pieluchą, kąpiel, sen), to jeszcze zaczyna on przejawiać aspiracje, które wymagają wielu godzin wspólnej pracy. O co chodzi? Cóż, na tym etapie bobo pragnie: nauczyć się mówić, chodzić i korzystać z nocnika. Nauka przebiega podobnie jak w przypadku rozwijania „dorosłych" umiejętności simów, takich jak gotowanie czy logika. I tak samo wymaga czasu, którego jednak w tym przypadku nie masz zbyt wiele. Po kilku dniach bowiem dziecko dorośnie i jeśli



Uwaga! Brzdąca nie da się wykąpać pod prysznicem! Konieczne jest kupno wanny

Nauka w prywatnej szkole

Ups, nic tylko wysiłek i kasa. Musisz dysponować odpowiednimi zasobami finansowymi i pięknym domem. Zaczynasz od chwycenia za telefon – zwróć uwagę, że od kiedy masz dziecko w wieku szkolnym, pojawiła się tu opcja „Zaproś dyrektora" („Invite headmaster"). Tak więc dzwonisz, zapraszasz dyrektora, który zazwyczaj zapowiada, że zjawi się na obiad następnego dnia o 17. W wybranym terminie usuwasz śmieci, wieszasz firanki, pucujesz krany i kibelek, a na stole stawiasz co najmniej pieczonego indyka i jakiś wymyślny deser. No i poćwicz „lekkie" pogawędki! Zrobiłeś odpowiednie wrażenie? To gotowe, twoje dziecko może już zaznawać rozkoszy prywatnego nauczania.



zaniedbasz jego pragnienia, nici z nagrody w postaci worka punktów aspiracji, jaki dostaje się za spełnienie marzenia „dorosnąć dobrze" („Grow up well").

Na aspirację „dorosnąć dobrze" nie składają się tylko wyuczone zdolności. Co z tego, że nauczysz dzieciaka chodzić i mówić, jeśli zaniedbasz tzw. kontakt emocjonalny. Początkowo bobo pragnie niemal bez przerwy przytulania i zabaw z obojgiem (!) rodziców. Tak więc i na to musisz znaleźć czas. A potem pozostaje patrzeć, jak bobo wyskakuje z becika i staje się dzieckiem w wieku szkolnym.

W tym momencie sprawa staje się już prosta, ponieważ zyskujesz pełną kontrolę nad nowym członkiem społeczności simów. Wystarczy, że będziesz pędził dzieciaka regularnie do szkoły, a mama pomoże w odrabianiu lekcji, i młody sim będzie zadowolony i spełniony. Uwaga! Na tym etapie ważne jest zaopatrzenie się w przedmiot szybko zaspokajający potrzebę zabawy. Każde dziecko po powrocie ze szkoły po prostu słania się z niedobawienia, więc pozwól mu najpierw pograć chwilę na konsoli, a dopiero potem zapędź je do rachunków i wypracowań. Niestety, czasu na to wszystko jest bardzo mało. Jednak dobre oceny w szkole, pierwsi przyjaciele i częsty kontakt z obojgiem rodziców (tylko nie przesadź z pouczaniem!) stworzą szczęśliwego nastolatka. A ten to już może nawet iść do pracy.



Nauka chodzenia wygląda przezabawnie. Na początku maluch co i raz pada na pupę...

Jak zobaczyć kosmitę?

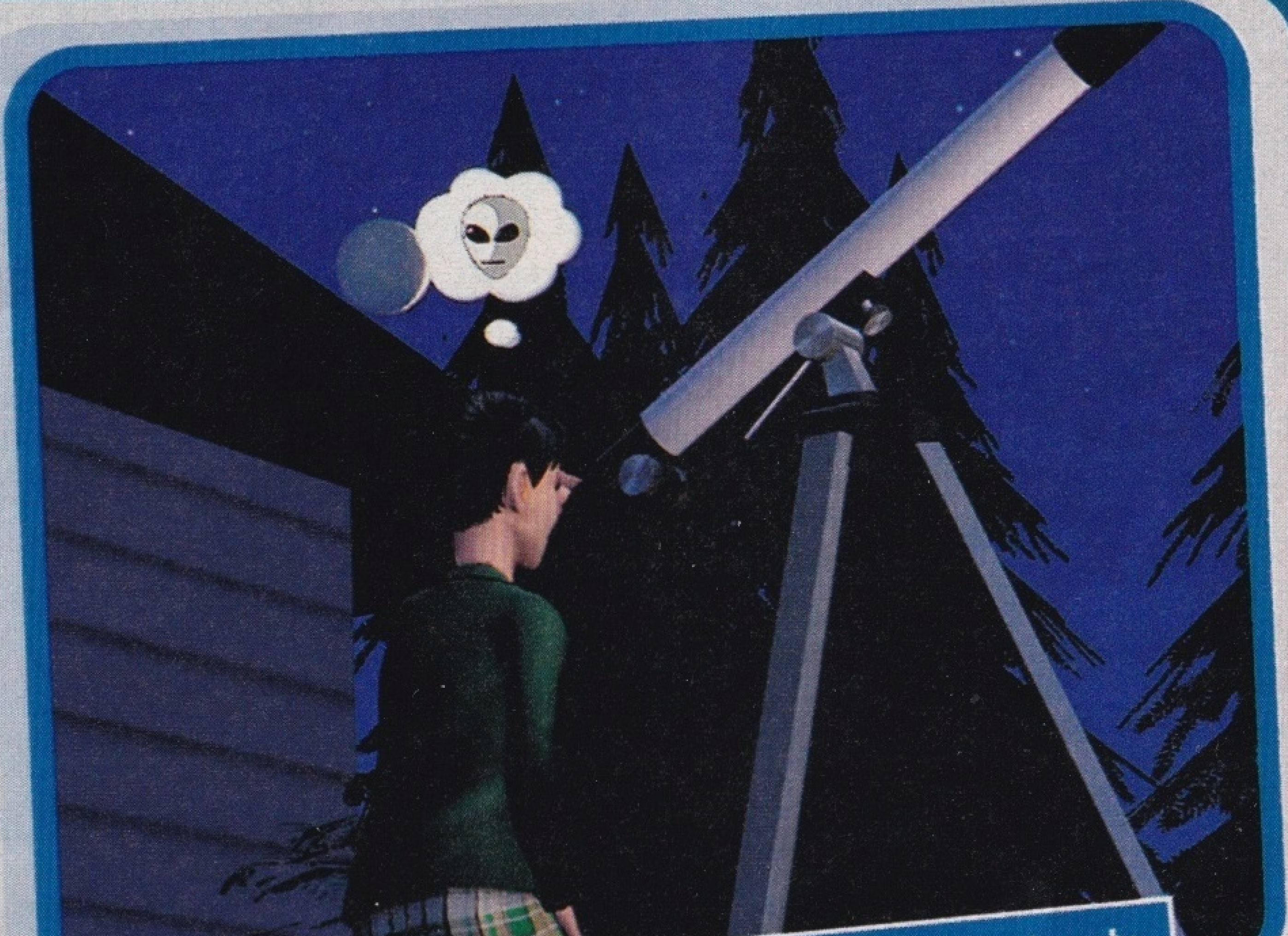
W porównaniu ze stworzeniem długotrwałego i szczęśliwego związku sprawa jest stosunkowo prosta. Po pierwsze, powinieneś przenieść się na czas polowań na zielonych ludków do sąsiedztwa zwanego Strangetown (co już coś sugeruje, prawda?). Wybierz sobie jakąś rodzinkę z istniejących (polecam braci Ciekawskich, dla których spotkania z kosmitami to chleb powszedni) albo stwórz własną, przynajmniej jednego sima wyposażając w aspiracje naukowe. To ostatnie jest istotne – ostatecznie jak już masz ryzykować życie i zdrowie, doprowadzając do spotkań trzeciego stopnia (i to jeszcze pod napięciem), ważne jest, byś przynajmniej odniósł wymierne korzyści – zarabiając kilka tysięcy punktów aspiracji.



Ni pies to, ni wydra, tylko potomek kosmitów, który marzy o kontakcie z mamą



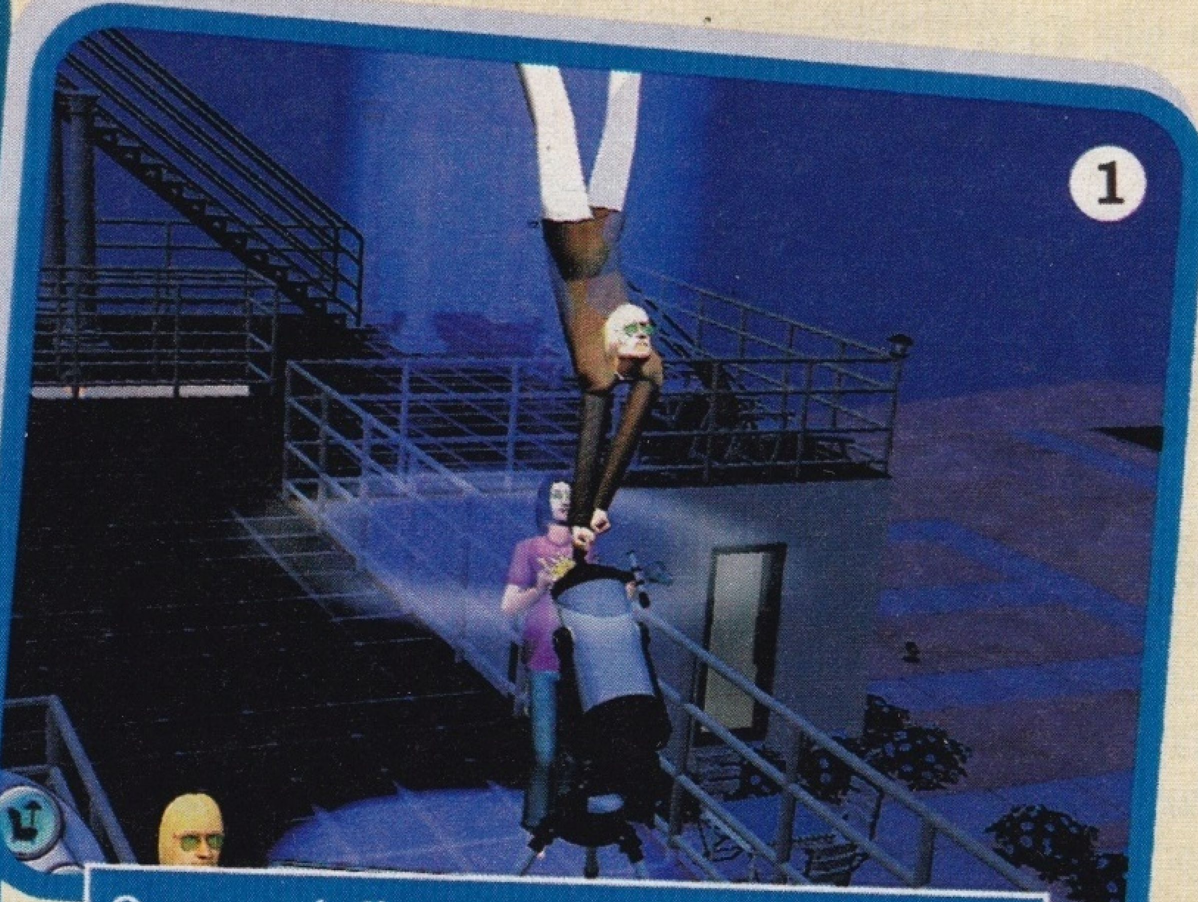
I co dalej? Wybierz się do sklepu i zaopatrz w dobry teleskop. Warto zainwestować w droższy. Następnie pozostaje poczekać, aż się ściemni i po prostu pobawić się chwilę teleskopem. Wybierasz opcję „patrz przez" i czekamy, aż zieloni wkurzą się na tyle, że przylecą pokarać trochę wścibskiego podglądacza. Na tym twoja rola się kończy – w czasie gdy twój ludek znajduje się na statku Obcych, warto zwrócić uwagę, jak szaleją jego wskaźniki potrzeb. Na szczęście zieloni szybko uznają podglądacza za gatunek niegroźny i jednym kopem wyrzucają go ze swojego statku. Zaopatrując wcześniej w pewną niespodziankę... Na artach z gry pojawiają się tu i ówdzie tacy wielcy, zielonkawi, przypominający twór doktora Frankensteina. Cóż, zagadka jest prosta. To nikt inny, jak dzieci osób porwanych przez kosmitów. Po przepisowym okresie ciąży nawet stateczni panowie, którzy doświadczyli niemożliwego, mają szansę doczekać się zielonkawego potomstwa!!!



Dobry teleskop i cierpliwość wystarczą, by doszło do niezapomnianych spotkań trzeciego stopnia

Ufoludki kontraatakują

Spotkanie z kosmitami to wielkie przeżycie i to nie tylko dla sima. Przeczytaj, na co się decydujesz!



O rany, nieźle mnie ci zieloni kręcą! Za chwilę już mnie tu nie będzie, chłopaki...



No i jest! Ufo jak żywe! Czysta radość dla braci Ciekawskich i miłośników THE SIMS



I oto badacz obcych cywilizacji powraca ze statku kosmitów. Nie wie jeszcze, co go czeka...

Jak zobaczyć ducha?

Podobnie jak spotkanie z kosmitami, jedno z ciekawszych wyzwań w grze. Jeśli chcesz spotkać ducha jakiegoś sima, potrzebujesz jednej z dwóch rzeczy – urny z jego prochami lub nagrobka. Następnie należy przetrzymać żywego sima w okolicy tych ponurych akcesoriów do późnych godzin nocnych (czy też wczesnych porannych, jak kto woli) i... czekać. Warto przy tym zwrócić uwagę, że jeśli masz do czynienia ze „świeżym" nieboszczykiem, jego duch nie pojawi się zbyt szybko. Często trzeba odczekać noc albo i dwie, zanim w ogóle do czegokolwiek dojdzie. Ale, ale, zwróć uwagę, jak zmieniła się muzyka w grze. Słyszysz te jęki i zawodzenia? Włos się jeży na głowie... Jeśli będziesz wystarczająco cierpliwy, w końcu z grobu wychynie blada, przezroczysta ręka, a za nią cała reszta zmarłego sima. I co dalej? Dalej jest mniej śmiesznie – duch zazwyczaj udaje się w miejsca, gdzie zwykł był spędzać dużo czasu za życia, a więc np. do łóżka, gdzie spał. I zaczyna płakać i tupać nogami, a żywym simom w okolicy robi się nieswojo. To jeszcze nic – duch potrafi straszyć – wyskakując np. z lodówki, co mało odpornego sima może przyprawić o zawał. Zwróć uwagę, że w zależności od rodzaju pragnień spotkanie z duchem może zostać przez sima zapamiętane jako dobre bądź złe wspomnienie.



Przychodzi śmierć po sima... rany, ale w jakim towarzystwie!!!

... i jak się ducha pozbyć?

To akurat jest proste. Przenosisz się w tryb budowania, „łapiesz" za buldożer i usuwasz nagrobek bądź urnę. W ten sam sposób rzeczy te można też przenosić – np. na rodzinny cmentarz znajdujący się za domostwem. Usunięcie tych ponurych przypominajek z terenu codziennego życia simów jest o tyle wskazane, że twoje ludki natykając się na urnę, bez przerwy nad nią beczą, co dotyczy też odwiedzających je osób. I jakoś szybko przestaje być śmiesznie...





1 Dziadek jest już tylko wspomnieniem... Które właśnie się zmaterializowało!

2 Ups! To smutna chwila. Najwyraźniej w zaświatach nie ma takich wygodnych łóżeczek...

Jak żyć, żeby nie umrzeć?

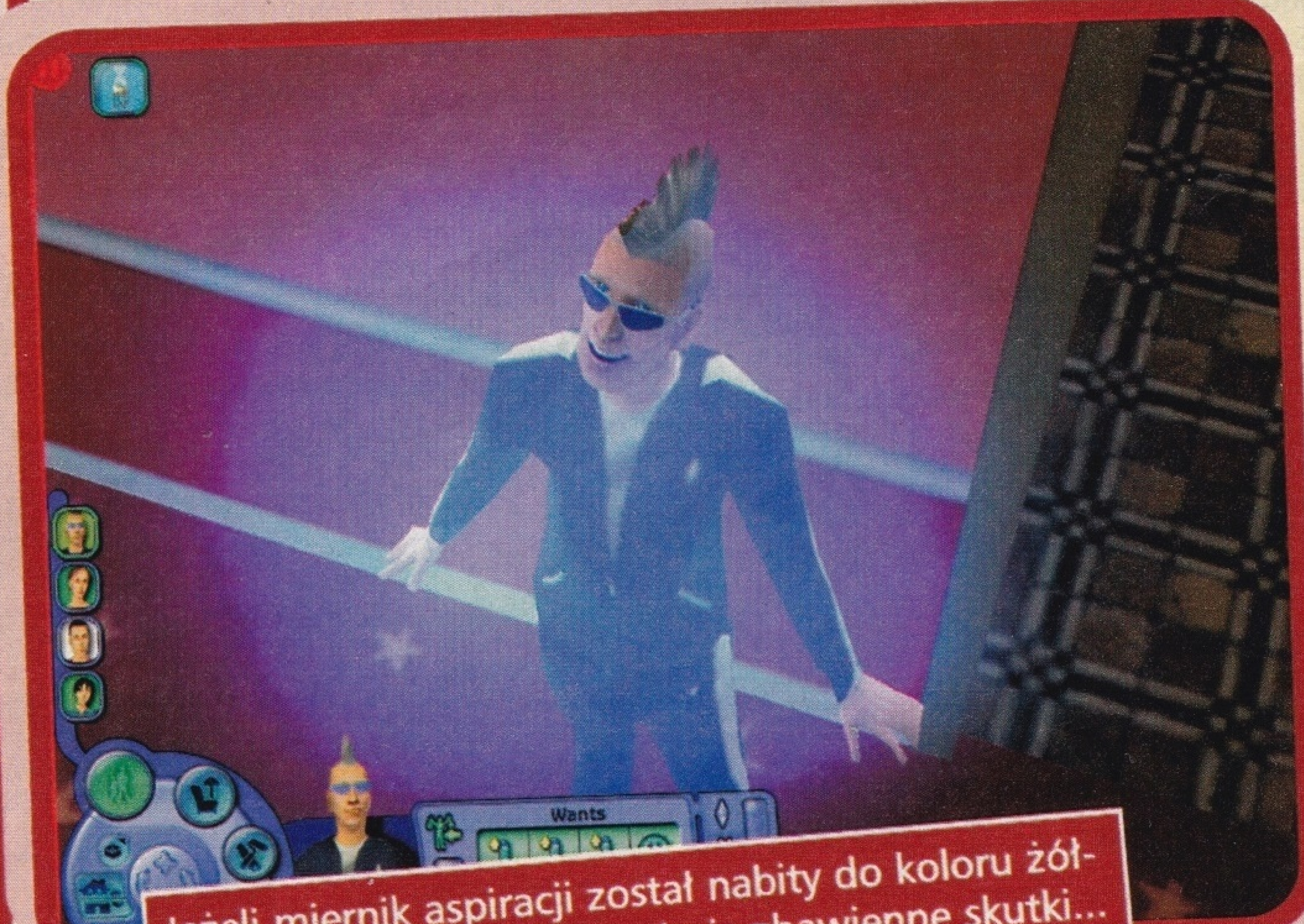
Medycyna Wschodu, sekta Wieczna Światłość albo kolejne przeszczepy zużywających się organów? Na szczęście twórcy THE SIMS 2 nie posunęli się tak daleko... Przyjrzyj się przedmiotom specjalnym dostępnym w grze, które nabywasz za punkty aspiracji. Najdroższy z nich to pojemnik na nóżkach, jaki często ustawia się w różnych obiektach użytku publicznego. Tylko że w środku nie znajduje się zwykła mineralka. Za 20 tys. punktów aspiracji możesz nabyć eliksir życia („Eliksir of life"), postawić go sobie np. w łazience i od czasu do czasu degustować. Pamiętaj jednak o dwóch rzeczach. Po pierwsze, z jednego pojemnika napijesz się tak gdzieś pięć razy, a potem musisz wymienić go na kolejny i kolejny. Po drugie, jeśli wskaźnik aspiracji twojego sima nie ma koloru co najmniej żółtego, eliksir podziała na niego przeciwnie – nie odmłodzi go, ale postarzy! Miłośnicy ekstremów mogą też spróbować innej metody, mocno ryzykownej. Są nią negocjacje z Ponurym Kosiarzem. Kiedy Ponury przychodzi po twojego sima, musisz wybrać innego sima, który jest mocno związany z „prawie-nieboszczykiem" i kliknąć na śmierć. I ta (czy ten) czasami odpuszcza. Metoda nie jest jednak prosta, choćby z tego powodu, że w momencie pojawienia się Ponurego wpadasz w ostrą panikę – łatwo się wtedy pogubić w kogo masz klikać, czym i kiedy.



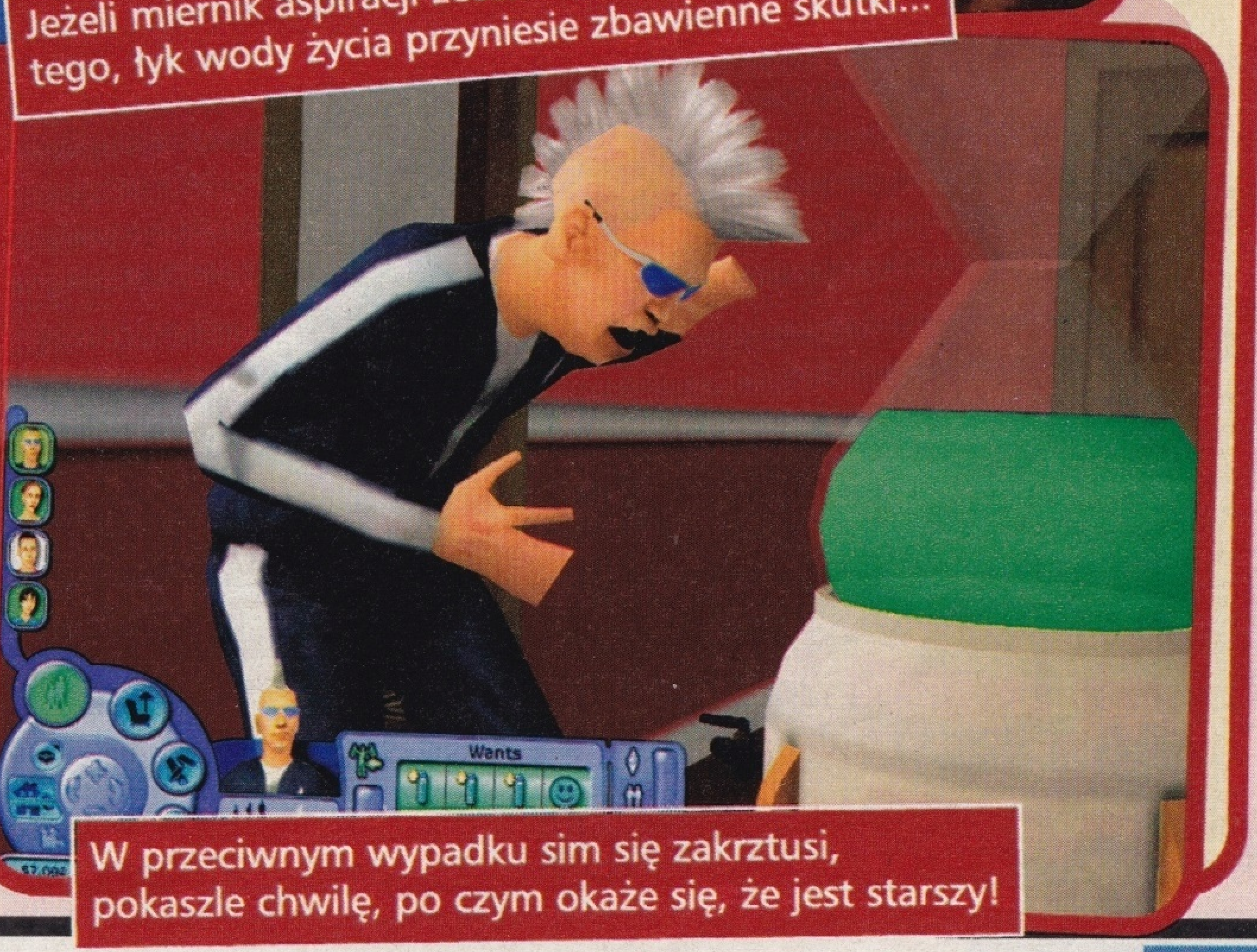
Ponury Kosiarz rulez! Jeśli chcesz coś zdziałać, musisz wykazać się silnymi nerwami



Mały łyk czyni cuda



Jeżeli miernik aspiracji został nabity do koloru żółtego, łyk wody życia przyniesie zbawienne skutki...



W przeciwnym wypadku sim się zakrztusi, pokaszle chwilę, po czym okaże się, że jest starszy!

Jak wyzdrowieć, gdy się zachoruje?

Simy mogą zapaść na dwie choroby, z których jedna ma widoczne objawy, a druga nie. Pierwszą jest zatrucie pokarmowe – jeśli twój sim najadł się nieświeżego jedzonka (np. kazałeś mu spożyć przedwczorajsze hamburgery, z których unosił się zielony dymek) i zaczyna wymiotować, to najprawdopodobniej właśnie się podtruł. Drugim objawem kłopotów żołądkowych są zawroty głowy. Tak więc twój sim chwieje się i biega do toalety, a odpowiedni komunikat w prawym górnym rogu informuje cię, że właśnie zapadł na przykre choróbsko.



Widzisz, jaką nianią ma zbolałą minę? Jak się zjadło nieświeże ciacho, trzeba swoje odcierpieć

Drugą chorobą jest przeziębienie. Tak jak w życiu, jest to choroba nieprzyjemna o tyle, że nijak nie wiadomo, kiedy ją się łapie. Mam wrażenie, że najbardziej ze wszystkich simów na przeziębienie podatni są sportowcy. W każdym razie znowu pojawia się stosowny komunikacik, co jest o tyle istotne, że tym razem twój sim nie ma żadnych widocznych objawów złapanego bakcyla.

A jak się wyleczyć? W obu przypadkach wygląda to tak samo. Po prostu musisz swojego ludka przetrzymać w łóżku albo na fotelu. Każ mu przez parę godzin siedzieć / leżeć i na przykład czytać, no i ewentualnie trochę go przegłódź, a wszystko będzie dobrze. Czasami wystarczy jedna noc odpoczynku, czasami trzeba zrezygnować z pracy i na jeden dzień pozostać w domu. Simy mają końskie zdrowie i zazwyczaj dłużej leczyć ich nie trzeba.



Choroby to dobry pomysł, ale odrobinę niedopracowany. Przydałyby się jeszcze dwie czy trzy, no i chyba częściej powinny atakować simów-staruszków. Poczekamy, doczekamy.

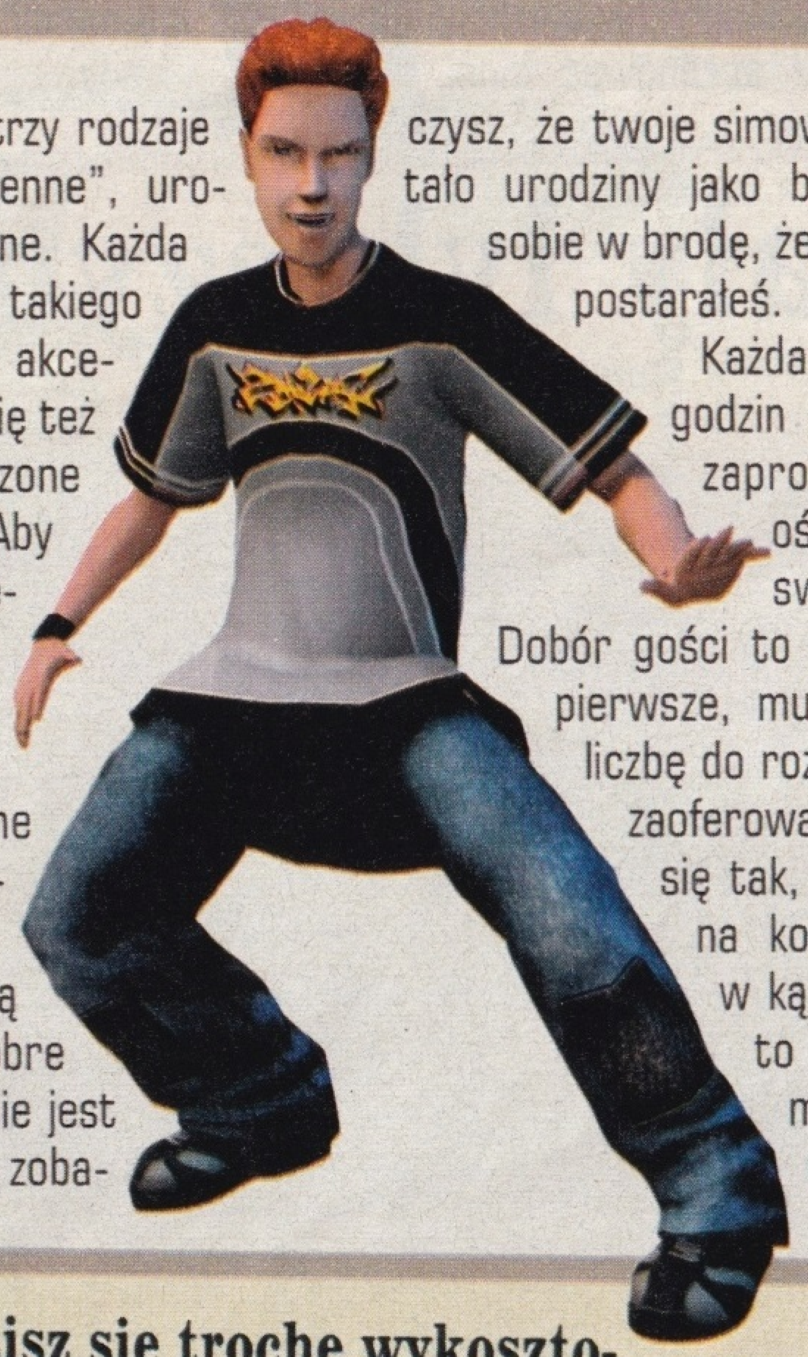


W THE SIMS 2 nie możesz co prawda pójść do lekarza, ale lekarz może przyjść do ciebie (patrz s. 41)

Jak urządzić ekstra imprezkę?

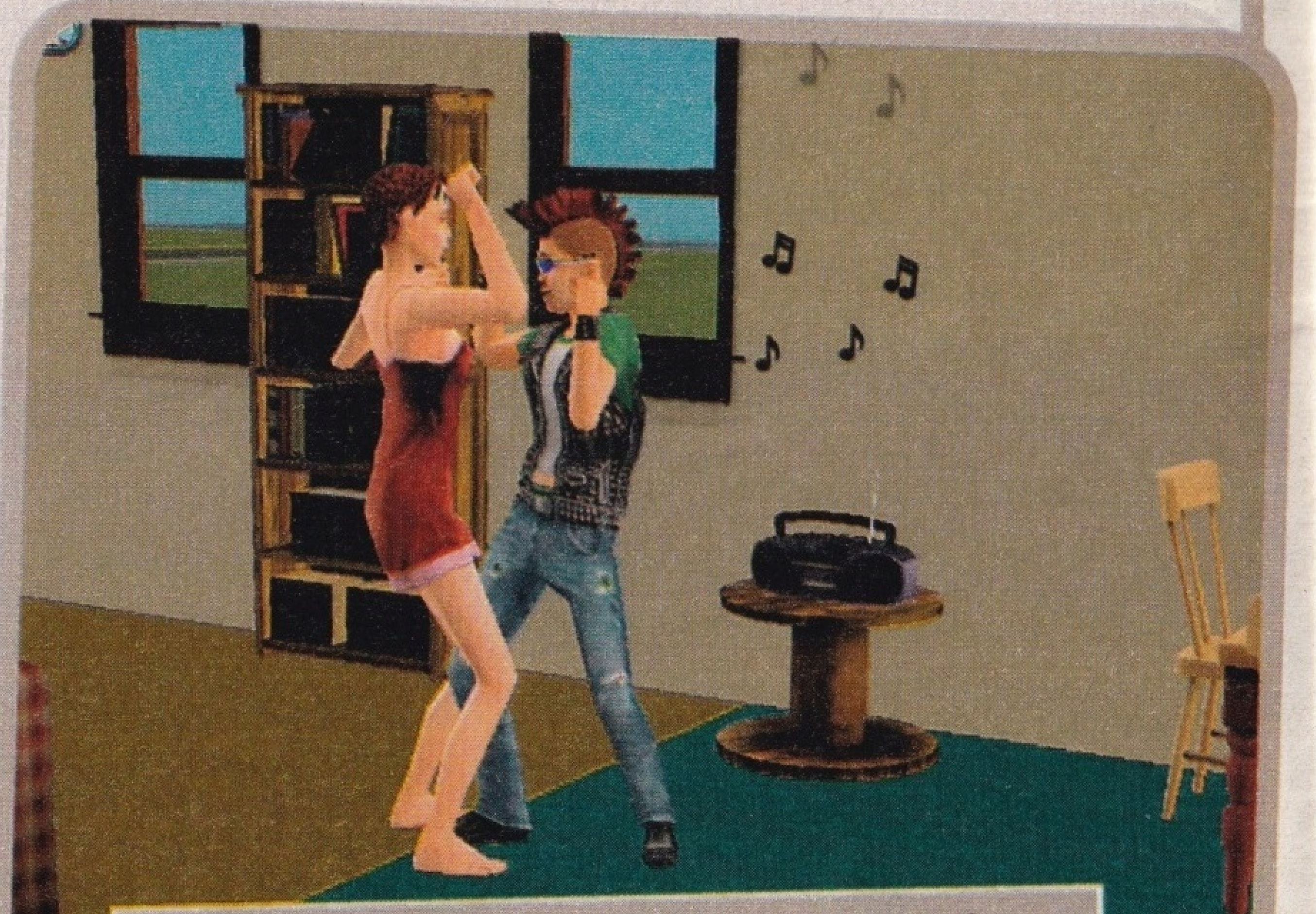
W THE SIMS 2 są trzy rodzaje imprez – „codzienne", urodzinowe i weselne. Każda z nich wymaga takiego samego podstawowego zestawu akcesoriów, chociaż w grze znajdują się też dodatkowe przedmioty, przeznaczone specjalnie na urodziny lub ślub. Aby zaprosić ziomali na imprezę, należy użyć telefonu i wybrać opcję „wydaj przyjęcie".

Pamiętaj – przyjęcia, jakie wydajesz, są na bieżąco oceniane przez gości. Od tego, czy zaproszeni określą je jako porażkowe, czy jako super, zależy, czy zapiszą się w pamięci twego sima jako dobre czy jako złe wspomnienia. Niby nie jest to szczególnie istotne, ale jeśli zobaczysz, że twoje simowe dziecko zapamiętało urodziny jako beznadziejne, plujesz sobie w brodę, że się odpowiednio nie postarałeś.



Każda impreza trwa pięć godzin i na każdą możesz zaprosić maksymalnie ośmiu gości z grona swoich znajomych. Dobór gości to sprawa istotna. Po pierwsze, musisz dopasować ich liczbę do rozrywek, jakie możesz zaoferować. Nie może zdarzyć się tak, że część gra razem na konsoli, a część stoi w kącie. Po drugie, warto prześledzić relacje między osobami, które chcesz zaprosić, aby impreza nie przerodziła się w bijatykę (co akurat zdarza się stosunkowo często i jest nawet zabawne, tylko nie przekłada się niestety pozytywnie na ocenę balu). Zwróć też uwagę, że jeśli zaprosisz za dużo gości, nie zdążysz jako gospodarz zająć się nimi wszystkimi – np. nie zdążysz poczęstować wszystkich tortem urodzinowym albo zaserwować kieliszka szampana na weselu. I ocena imprezy poleci w dół. Z drugiej strony jednak pamiętaj też o tym, że jeżeli nie wszyscy przepadają za twoim simem, może się zdarzyć, że nie zechcą pojawić się na imprezie. I z czterech zaproszonych osób na balu stawi się tylko jedna!

Co koniecznie musisz kupić na każdy bal? Przede wszystkim coś do wspólnej zabawy. Najlepsza jest gra, specjalnie przeznaczona na imprezy, która zwie się „It's MYSHUNO!" (?).



„Popogujesz ze mną maleńka?" Postacie na screenie tańczą przy muzyce techno...

Niezbędnik imprezowicza

Aby bal się udał, musisz się trochę wykosztować. I pamiętaj, że gospodarz ma masę obowiązków



Zestaw obowiązkowy na każdą imprezę – balony i gra zespołowa „It's MYSHUNO!"



Jeśli nie stać cię na bufet, pamiętaj, by w czasie imprezy samemu gotować dla gości



Altanka i szampan przydadzą się na wesele, a tort to obowiązkowe wyposażenie urodzin

Żeby nie było za łatwo, musisz szukać jej (w trybie wyposażenia domu) nie w przedmiotach przeznaczonych do zabawy, ale w kategorii „hobby", chociaż nie pozwala rozwijać żadnej umiejętności. Warto też zainwestować w przenośny bufet. Jeśli jesteś odpowiednio zasobny, możesz również zakupić barek i wynająć barmana, który będzie serwował gościom drinki (przez telefon, w „usługach").

Kiedy goście się zejdą, włącz muzykę i zacznij podawać jedzenie. Postaraj się porozmawiać ze wszystkimi i sprawdzaj, czy nikt nie stoi z boku. Na samym początku zwróć też uwagę, czy zakupione przedmioty zostały odpowiednio ustawione. Może się bowiem zdarzyć tak, że goście mają problem z dopchaniem się do bufetu czy też do barku.

Jeśli urządzasz urodziny, konieczne jest zakupienie urodzinowego tortu. Natomiast gdy zapraszasz gości na wesele, nie zapomnij o butelce szampana i odpowiedniej altance, gdzie zawrzesz ślub z ukochanym (wystarczy kliknąć na altankę i wybrać „Weź ślub"). Tylko w tak uroczystej chwili nie trać głowy! Szampanem należy poczęstować wszystkich, co jest dość uciążliwe, ponieważ musisz obchodzić gości po kolei z kieliszkami i do każdego „przepijać". To samo tyczy się częstowania tortem. Niby pięć godzin to sporo, ale żeby zdążyć, trzeba się nieraz zdrowo uwijać!



Wszyscy świetnie się bawią i właśnie o to chodzi – impreza zostanie dobrze zapamiętana



W tę sympatyczną grę można grać nawet w dwie osoby. Przydaje się nie tylko na bale (ma współczynnik zabawy 10)

Jak radzić sobie z simami na co dzień?

Simy są jak dzieci – ciągle chcą albo jeść, albo spać, albo się kąpać. Już miłośnicy pierwszej części gry narzekali, że czynności, które wykonują ludkowie, znacznie przekraczają czas, jaki w rzeczywistości zajmuje wykonanie tych samych rzeczy. Może nawet było to więcej niż „znacznie"... W THE SIMS 2 element ten poprawiono. Teraz siusianie i prysznic trwają mniej więcej 50 simowych minut. Hmm... Czy to tak mało? W czasie zabawy nieraz ma się wrażenie, że ledwie zaspokoiłeś jedną potrzebę sima, już pasek innej spadł na tyle nisko, że musisz się nią natychmiast zająć. Sim się najadł, teraz potrzebuje zabawy, nabawił się, chce z kimś pogadać, zadzwonił do kumpla... no nie, znów jest głodny! A przecież trzeba jeszcze rozwijać umiejętności, żeby awansować w pracy, no i zająć się pragnieniami. A co ze snem, u licha? Niby jak ma na to wszystko starczyć czasu?

Jak tylko zarobisz trochę pieniędzy, warto inwestować w przedmioty, które spełniają kilka potrzeb jednocześnie. Np. porcelanowa toaleta, kosztująca 950 simoleonów, poprawia komfort sima i jednocześnie pozwala ulżyć pęcherzowi. Co jak co, ale ją powinieneś kupić już na samym początku gry! Elegancki ekspres do kawy podnosi poziom energii i zarazem zwiększa wskaźnik „fanu" (ale rośnie ciśnienie na pęcherz). Niektóre krzesła, fotele i łóżka podnoszą jednocześnie i komfort, i energię, i wystrój. Takich przedmiotów – realizujących kilka potrzeb na raz – jest w grze sporo. Część z nich kosztuje koszmarne pieniądze i będziesz mógł sobie na nie pozwolić dopiero po dłuższym czasie spędzonym z grą. Warto jednak inwestować w rozmaite cuda, bo z czasem konieczność spełniania codziennych potrzeb simów zaczyna się mocno przykrzyć („Łeee... Znowu mu się chce siku..."). I w efekcie budzi się w tobie sadysta.

Poniższe przedmioty pomogą uporać się z codziennymi potrzebami simów

Dwa i więcej w jednym



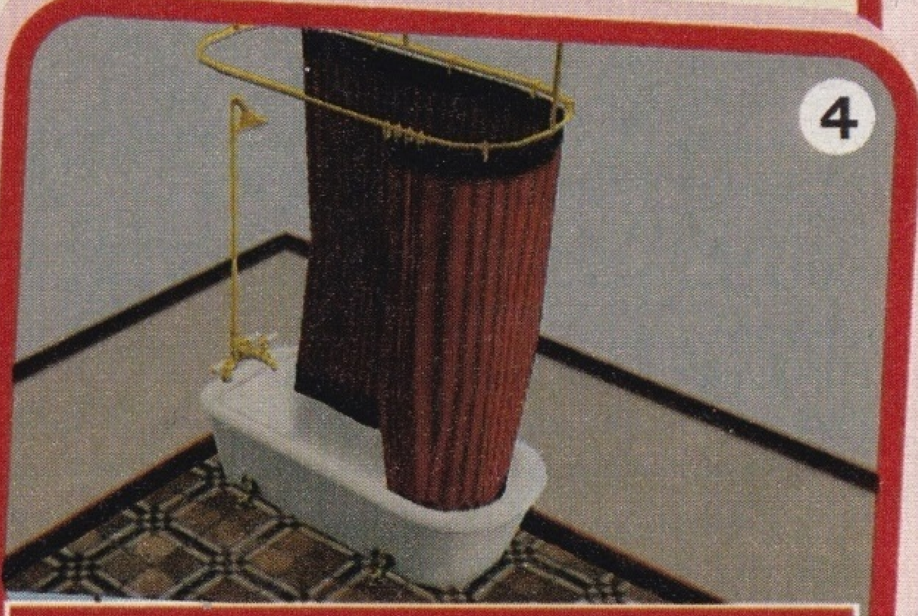
Ekspres do kawy „Ciao Time" – energia 4, zabawa 3 (ale pęcherz -1!). Cena: 450 s.



Kibelek porcelanowy „Mentionable" – komfort 10, pęcherz 10. Cena: 950 s.



Luksusowa sofa – komfort 10, energia 2, wystrój 2. Cena: 1700 s.



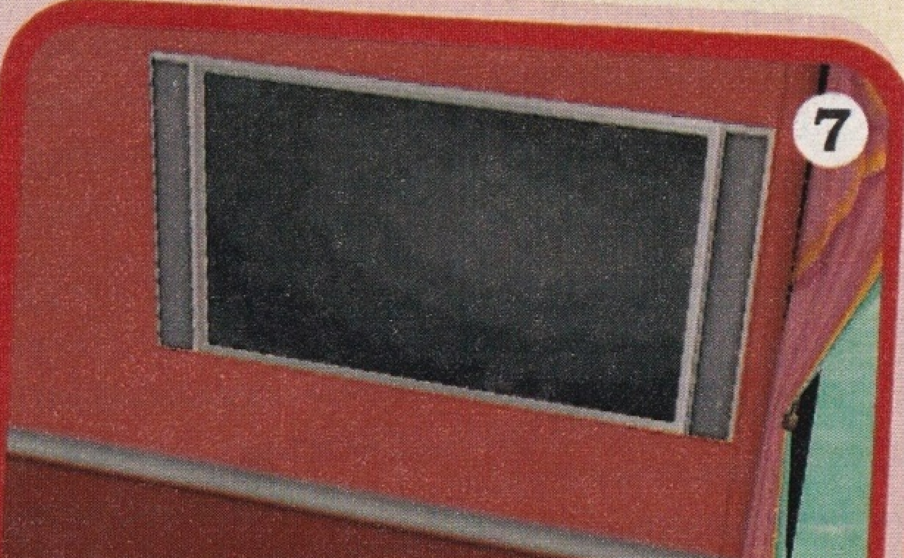
Prysznic i wanna w jednym „Colonial Comboclean" – komfort 8, higiena 10, wystrój 4. Cena: 2200 s.



Komputerek „Little sister" – zabawa 7, wystrój 3 (+rozwijanie kreatywności). Cena: jedyne 2800 s.



Podwójne łóżko „4234" – komfort 5, energia 6, wystrój 4. Cena: 2200 s. (Są też podwójne łóżka o lepszych parametrach, ale nieludzko drogie)



Płaszczak na ścianę Soma „Wall Eye" – zabawa 10, wystrój 7, (+nauka gotowania i gimnastyka). Cena 8000 s. Do tego konsolka do gier Maxis :) – zabawa 10 i aktywność grupowa. Cena 560 s.



Przedmiot specjalny – The Electric and Enigmatic Energizer: głód 1, komfort 1, higiena 1, pęcherz 1, energia 1, zabawa 1, wystrój 7.
Cena: 10 tys. punktów aspiracji

The Sims

Pierwsza część gry THE SIMS trafiła do sklepów na początku 2000 roku. Zyskała przychylność krytyków, choć producenci patrzyli na nią nieufnie. Samo EA szacowało, że sprzeda łącznie około 150 tysięcy kopii programu. Oczywiście stało się inaczej. Gra odniosła najbardziej spektakularny sukces w historii pecetów i pobiła wszelkie rekordy, jakie pobić mogła. Od razu też podzieliła graczy: tysiące osób nie mogły się od niej oderwać, jednak nie brakowało i takich, którzy nie byli w stanie na program patrzeć.



Pomysł, jaki przyszedł do głowy Willowi Wrightowi, autorowi gry, był okrutnie prosty. Gracz tworzył własną rodzinę, organizował jej dom na przedmieściach, a później... po prostu żył w świecie gry. Starał się zadbać o wszystkie potrzeby swoich podopiecznych, organizował im czas, kupował kilogramy sprzętu. Ba, wysyłał nawet dzieci do szkoły, a ich rodziców do pracy. Samej roboty gracze nie mogli podziwiać, mieli jednak dostęp do licznych sklepów, w których przepuszczali zarobione pieniądze. Dało się też wymienić podłogi, przemalować bądź wytapetować ściany, dorzucić telewizor czy nowoczesny kibelek. Chętni mogli też uśmiercić swych podopiecznych – w końcu w każdym graczu siedzi odrobinka złego!





Chałupy w pierwszej części gry nie były zbyt różnorodne





Najwięcej zabawy wiązało się jednak z życiem towarzyskim rodziny. Każdy z simów mógł zaprzyjaźnić się z sąsiadami bądź z nimi pokłócić. Można też było zakochać się w innym członku wirtualnej społeczności, a następnie założyć rodzinę. W grze rodziły się też dzieci (a ściślej – bocian je przynosił). Dzięki temu zabawa mogła trwać praktycznie w nieskończoność.

Program THE SIMS doczekał się siedmiu oficjalnych dodatków oraz kilkudziesięciu tysięcy przedmiotów, tapet czy ubranek, które można za darmo pobrać z Sieci. Żadna inna pecetowa gra nie może się pochwalić podobnym wynikiem.



Niewielka liczba podłóg sprawiała, że... eee tam, pisaliśmy już o małej różnorodności

The Sims Światowe Życie

Światowe? Nie...

Tytuł jest nieco zwodniczy. Życie przeciętnego sima wciąż toczy się przede wszystkim w domu. Światowości nabiera dopiero w czasie WAKACJI... Ale to już zupełnie inny dodatek.





Ściany w ciapki, biały fortepian, skóra na podłodze... Kto to projektował?

Pierwszy oficjalny dodatek do gry THE SIMS nazywa się ŚWIATOWE ŻYCIE, mieści się w całości na jednej płycie i podobnie jak pozostałe rozszerzenia, wymaga zainstalowania wersji podstawowej. Fanom dobrej zabawy przynosi jednak potężną porcję nowych opcji i możliwości.



Podstawowa wersja gry oferowała 10 ścieżek rozwoju zawodowego, w tym Biznes, Porządek Publiczny, Rozrywka, Sport, Nauka, Medycyna, Polityka, Poza Prawem, Wojskowość i Ekstrema. Dodatek przyniósł pięć kolejnych: Muzyk, Obibok, Okultysta, Haker oraz Dziennikarz. Oczywiście w ramach każdej z funkcji pojawiały się pomniejsze. Przykładowo, dziennikarz zaczynał swoją karierę od rozwożenia gazet po osiedlu. Później zostawał recenzentem gier komputerowych (ponoć to najprostsza fucha...), członkiem zespołu redakcyjnego kolorowego brukowca, zawodowym fotografem, prezenterem telewizyjnym, reporterem radiowym bądź nawet prowadzącym popularny talk-show. Lepsza posada wiąże się oczywiście z wyższymi dochodami i większą ilością kasy na klasyczne zbytki.



I pomyśleć, że tak ładne pomieszczenie pójdzie z dymem...

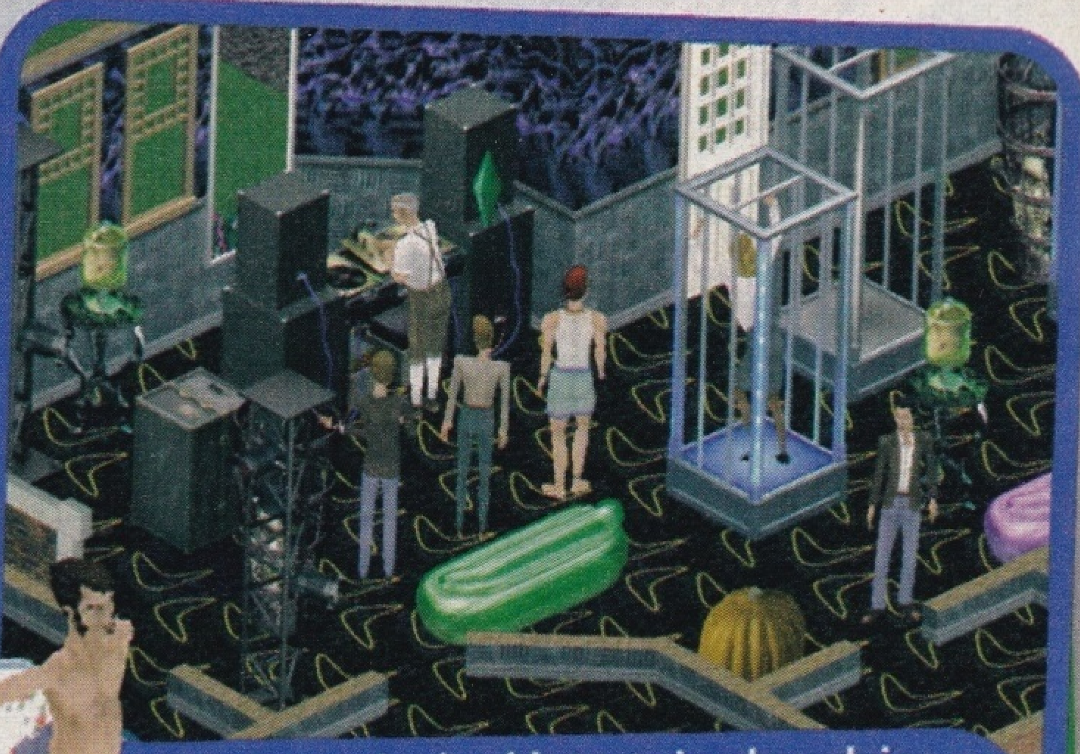
A tych nie brakuje. Dodatek przynosi bowiem możliwość urządzenia domu w kilku różnych stylach, m.in. kolonialnym, zamkowym, rustykalnym i nowoczesnym. Pojawia się też 125 nowych przedmiotów. Niektóre z nich są niesamowite: w antycznej lampie oliwnej mieszka spełniający życzenia dżin, robot domowy Servo sprząta, czyści i zamiata, zaś kryształowa kula przepowiada przyszłość. Największe wrażenie robi jednak teleskop, który pozwala popatrzeć na niebo. Zdarza się bowiem, że sim zaobserwuje UFO i zostanie następnie przez nie porwany!

Dzięki dodatkowi zwiększa się też osiedle. Teraz mieści się na nim nie dziesięć, a pięćdziesiąt domków i rodzin. Ta i inne zmiany sprawiły, że ŚWIATOWE ŻYCIE do dziś cieszy się olbrzymią popularnością wśród fanów gry. Po prostu jest niezbędne!



Wypasione łoże, kociołek ze skarbami... Niestety, życie rzadko bywa takie piękne!

The SiMS BALANGA



Kolumny niezłe, klaty też, ale gdzie tu jeszcze upchnąć imprezowiczów?

Drugi dodatek do THE SIMS był odpowiedzią na oczekiwania graczy. Fani, w większości ludzie młodzi i lubiący się zabawić, narzekali na brak imprez. Brakowało im po prostu potańcówek toczących się od wczesnego wieczora aż po blady świt! W życiu codziennym stanowią one niezwykle ważny, wręcz kulminacyjny moment tygodnia. W grze simy ograniczają się zaś do odpoczynku przed telewizorem!

Większość z około 100 nowych przedmiotów pozwala rozkręcić szalone party w stylu hawajskim, techno bądź country. Świetnie prezentują się kolorowe wzory tapet, a także światła i stroboskopy, które dodają pomieszczeniu klimatu. Podświetlana podłoga spodoba się miłośnikom rave'u, tort z ukrytą w środku tancerką zaskoczy każdego solenizanta, zaś sztuczny byk pozwoli sprawdzić się w najstarszej kowbojskiej konkurencji – konkursie otwartym byka wierzchowego. Są też specjalne klatki, w których można tańczyć, potężny zestaw do miksowania muzyki, a także magiczna szafa, z której da się wyczarować niesamowite stroje.



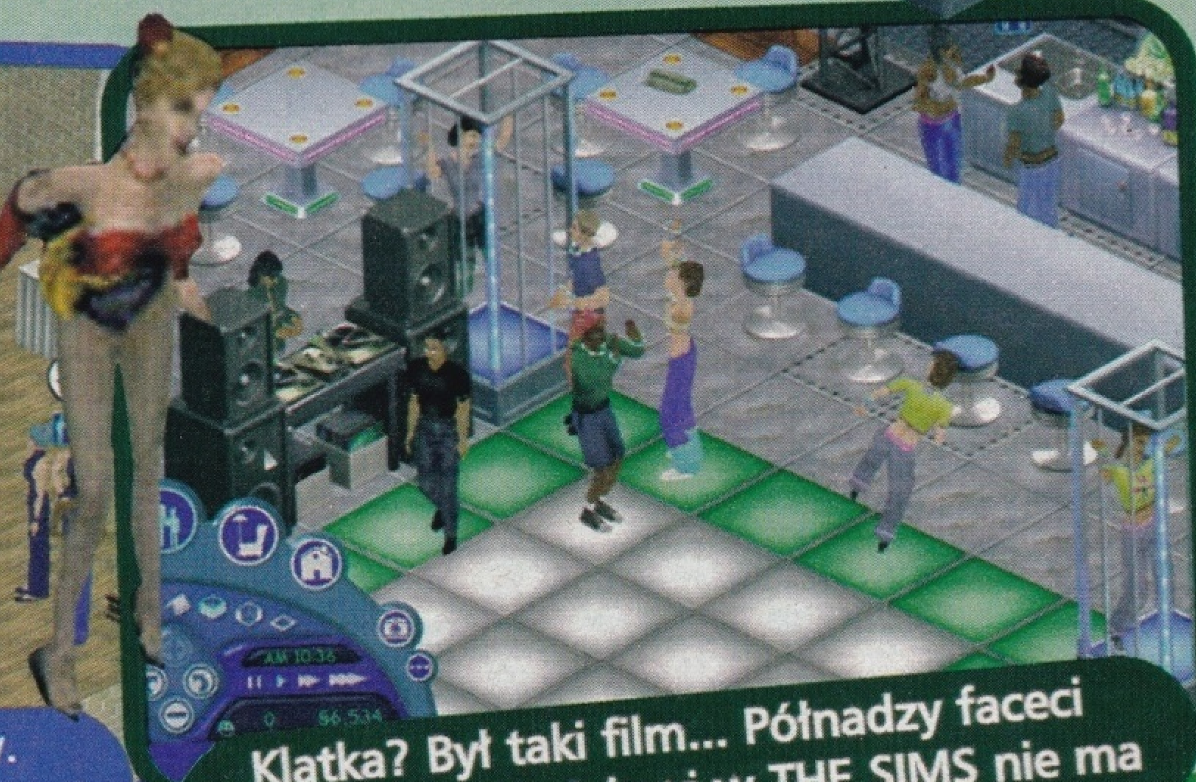


Oczywiście pląsanie w gorących rytmach salsy to nie jedyna metoda na rozerwanie się. Można też zorganizować ognisko, a także klasyczne sąsiad-party. O dobry mjuzik zadba wówczas zawodowy DJ, żarcie rozda kelner bądź barman, a znana gwiazda wpadnie, by przez chwilę się zabawić. Warto wspomnieć o nowych roślinkach i rozmaitych wazach, z których sączy się smakowity poncz.

Autorzy gry resztę elementów programu potraktowali niestety po macoszemu. Nie poprawili zauważonych przez graczy błędów, nie dorzucili też zbyt wielu fajnych przedmiotów, które byłyby przydatne na co dzień. Nie ma też nowych okolic, w których można by budować domy. Nic dziwnego, że BALANGA uchodzi za najsłabszy odcinek serii.



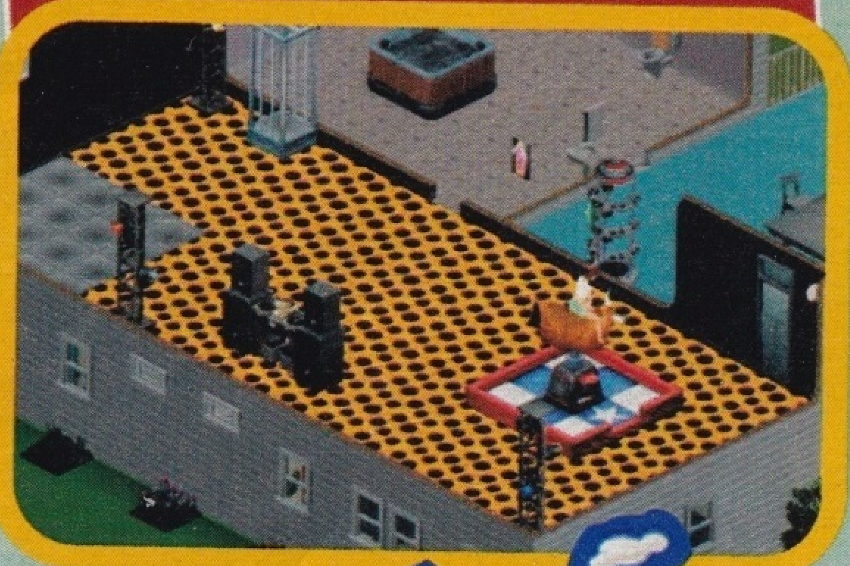
Impreza? Prędzej zjazd sztywniaków. Gdzie tu światła? Gdzie dee jay?



Klatka? Był taki film... Półnadzy faceci lali się do krwi. A krwi w THE SIMS nie ma

Wielkie pląsanie

Temu dodatkowi zabrakło odrobiny iskry. Imprezy wyglądają nieco sztucznie, a nowych przedmiotów brakuje... Nic dziwnego, że gracze kręcili noskami. Simy były jednak zadowolone i pląsały, że hej!

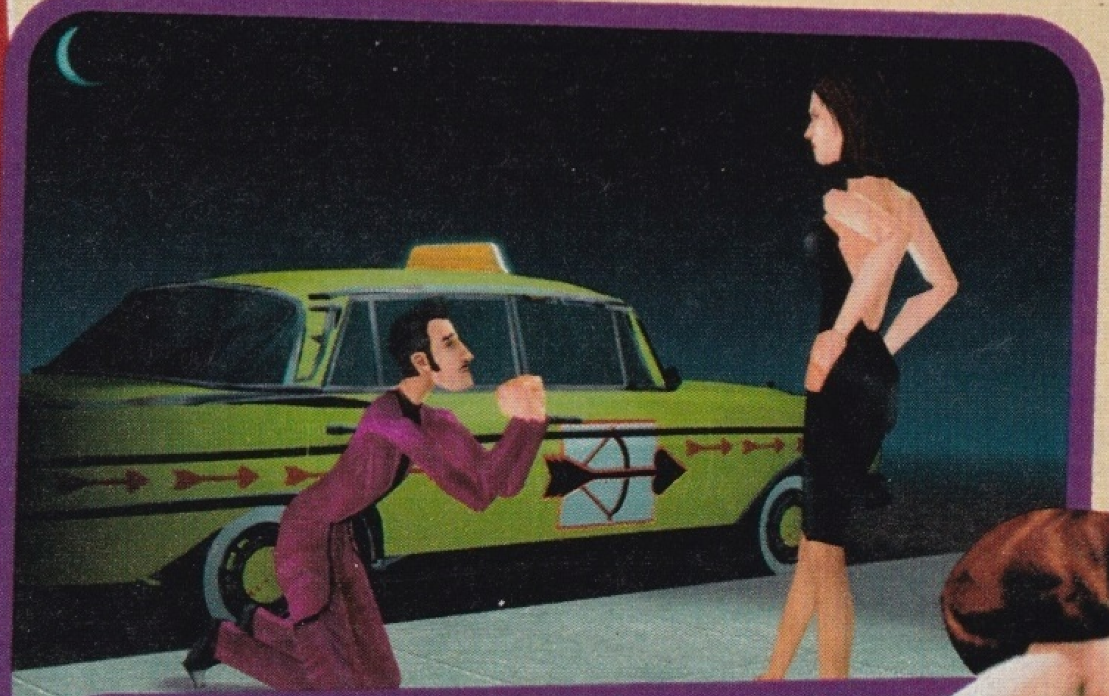


The SiMS randka

Cmokanie

Miłość uszczęśliwi każdego sima... Przyglądając się panu z obrazka, który rozpaczliwie usiłuje obronić się przed inwazją, można nabrać wątpliwości...





Ciekawe... Prosi ją o rękę czy też błaga o litość???

Co jest najważniejsze w życiu człowieka, a co za tym idzie – sima? Pieniądze? Dobra posada? A może duży dom i nieźle wyposażony barek? Oczywiście, że nie. Najważniejsza jest miłość!

Trzeci oficjalny dodatek do gry THE SIMS pozwala graczowi zorganizować niesamowite randki i za ich pośrednictwem uczynić swych podopiecznych najszczęśliwszymi simami na ziemi.

Małe ludki na podbój męskich bądź niewieścich serc wyruszają taksówką. Dość szybko docierają do centrum – zupełnie nowego miejsca w grze. Tam właśnie znajduje się bardzo sympatyczny deptak, kilka modnych kafejek, a także nowoczesne centrum handlowe. Miastu przybyła też nagrzana słońcem plaża oraz park, w którym każde serce samo zaczyna szybciej bić. Po okolicy krąży zaś wiele „wolnych" simów. Flirt z nimi może zakończyć się zawarciem małżeństwa i narodzinami dzieci! Zdarza się jednak, że związek rozpada się po pierwszej nocy.



Nowy dodatek to nie tylko nowe okolice, ale i 125 dodatkowych przedmiotów. Nie są one tak efektowne jak w ŚWIATOWYM ZYCIU czy BALANDZE, ale swój klimat mają. Piknikowy kosz przydaje się w parku, romantyczny tapczanik sprawdza się w domu, zaś wanna miłości idealnie wkomponowuje się w bielutką aż do bólu łazienkę. Dwie ostatnie opcje przydadzą się simom, których łączy nieco głębsza zażyłość. Świeżo poznanej parce zaleca się kolację przy świecach, lody w dobrej cukierni bądź spacer po gęsto zadrzewionych dróżkach. Ba, i alkoholu można się opić! Simy wówczas zachowują się bardzo dziwacznie.

W domu zmian jest nieco mniej, ale nie oznacza to, że ich nie ma. Wzrosła bowiem jakość interakcji między ludkami. Teraz mogą się one pytać współmałżonków, jak im minął dzień i jak się mają. Przybyło nawet kilka dodatkowych rodzajów pocałunków! Delikatnie usprawniono też interfejs, dorzucono mnóstwo nowych ciuchów oraz troszkę przedmiotów codziennego użytku. Wszystko to sprawia, że RANDKA zasługuje na miano najbardziej romantycznego dodatku do THE SIMS. Oby więcej takich produkcji!



Nie we wszystkich knajpach można !iczyć na tak miłe przyjęcie...



Przez żarełko do serca... Gorzej, gdy się facio roztyje. Brrr!

Sims Wakacje



Simy naprawdę dużo pracują. W domu też nie mogą się nudzić: bez przerwy muszą sprzątać, gotować obiady i kolacje, prać i zmywać. Nic dziwnego, że kilka razy do roku bohaterowie biorą urlop i brykają na długie, zasłużone wakacje.

W RANDCE sim poznawał centrum miasta. Teraz może wybrać się w tropiki, na pole namiotowe bądź do leśniczówki, a nawet w góry, gdzie pokrywa śniegowa ma dobre pół metra! Oczywiście wyprawa taka nie jest tania, pieniądze znikają w zaskakująco szybkim tempie. Urlop pozwala jednak simowi wypocząć, nabrać sił i zyskać znakomity humor, którego próżno szukać w mieście.

W czasie wakacji naprawdę sporo się dzieje. Sim może wziąć udział w turnieju siatkówki oraz zagrać w dziesiątkach różnych loterii. Jeśli zechce, pojeździ na snowboardzie, ulepi bałwana, skorzysta z wielkiej ślizgawki, wybierze się na ryby bądź poszukiwanie skarbów. Dzieciakami zajmą się poprzebierani pracownicy ośrodków urlopowych, tacy jak Jaś Yeti czy Rekin Zębuś. Po okolicy kręcą się też kieszonkowcy oraz bezpańskie szczeniaki, które potrafią zrujnować urlop każdemu wypoczywającemu. Należy się ich wystrzegać za wszelką cenę!

Z wyjazdu wypada przywieźć znalezione, kupione bądź wygrane suweniry. Wśród nich pogłówki, ozdobne czaszki, wypchane zwierzątka i inne gadżety, które głowa rodziny ustawia z wielką troską na specjalnych półkach. Klasycznych przedmiotów niestety nie ma zbyt wiele – autorzy zaprogramowali garść nowych tapet, skórek i tekstur podłogi. Po ukazaniu się tego dodatku gracze zaczęli się coraz głośniej domagać kontynuacji z prawdziwego zdarzenia. Kolejne rozszerzenia były bowiem coraz skromniejsze, a jednocześnie spowalniały pracę programu. Will Wright miał jednak zupełnie inne plany.



Na urlopie można też połowić ryby. Sęk w tym, że nie wszystkich to bawi...

Wakacyjne chlups

Życie przyzwyczaiło nas do tego, że jeziorka, w których żyją ryby, są dość duże. W WAKACJACH niektóre akweny (zwłaszcza te z Sieci) przypominają lekko tylko podtuczone kałuże. Cóż...





Ładnie tu, zielono, kolorowo. Jest nawet latarnia, pod którą można sobie postać...



Snowboard? To dobre dla bałwanów... Już lepiej ulepić kulkomana ze śniegu!

The Sims Zwierzaki

Niektórzy po prostu nie mają szczęścia w miłości. Randki im nie wychodzą, balangi okazują się drętwe, a na wakacje w samotności nie mają ochoty. Ratunkiem dla takich właśnie nieudaczników są ZWIERZAKI – długo oczekiwany, piąty dodatek do THE SIMS.

Po zainstalowaniu dodatku w mieście pojawia się sklep zoologiczny. Można w nim zakupić nowego przyjaciela: psa, kota, papugę, rybkę, żółwia, a nawet jaszczurkę. Autorzy gry postarali się, by typów zwierząt było naprawdę sporo i nikt nie wyszedł z ZOO-Shopu z pustymi rękami. I tak wśród psiaków pojawiają się popularne labradorki, niewielkie ratlerki, pudelki i inne paskudniki. Do wyboru, do koloru!

Posiadanie psa bądź kota wiąże się niestety ze sporą odpowiedzialnością. Zwierzak nie bardzo potrafi dbać o czystość, natomiast cholernie dużo żre. Trzeba więc załatwić mu uniwersalną i wygodną kuwetę, czystą i zachęcającą michę, a także komplet zabawek, np. zestawy sztucznych kości czy nakręcanych myszy. Futrzak odpłaci za nie dozgonną miłością! Nie tylko swoją – wyprowadzając zwierzaka można się natknąć na uroczego sima bądź przepiękną simkę (również wyprowadzającą swą szczeciniastą pociechę). I tak, od słowa do słowa, człowiek zakochuje się na amen!

Rozszczekanych przyjaciół trzeba też wychowywać. Można to robić osobiście bądź za pośrednictwem wynajętego trenera. Co bardziej pojętne zwierzaki w trymiga opanują kilka zmyślnych sztuczek, dzięki którym np. na przyjęciu zrobią prawdziwą furorę.

Co ciekawe, czteronożni bohaterowie gry mają swoje własne potrzeby i zachcianki, które należy spełniać. Pod tym względem nie różnią się od simów! Jeśli zaś spotkają na swej drodze osobnika tej samej rasy, a płci przeciwnej, zakochają się aż po końcówkę ogona! Z tego zaś – jak łatwo się domyśleć – biorą się dzieci. Uwaga! Ogłoszenie parafialne! Dziesięć psów w domu to prawdziwy koszmar, po którym długo doprowadza się chatę do porządku.

Nowy dodatek przynosi około 125 nowych przedmiotów oraz 30 miejsc pod zabudowę.

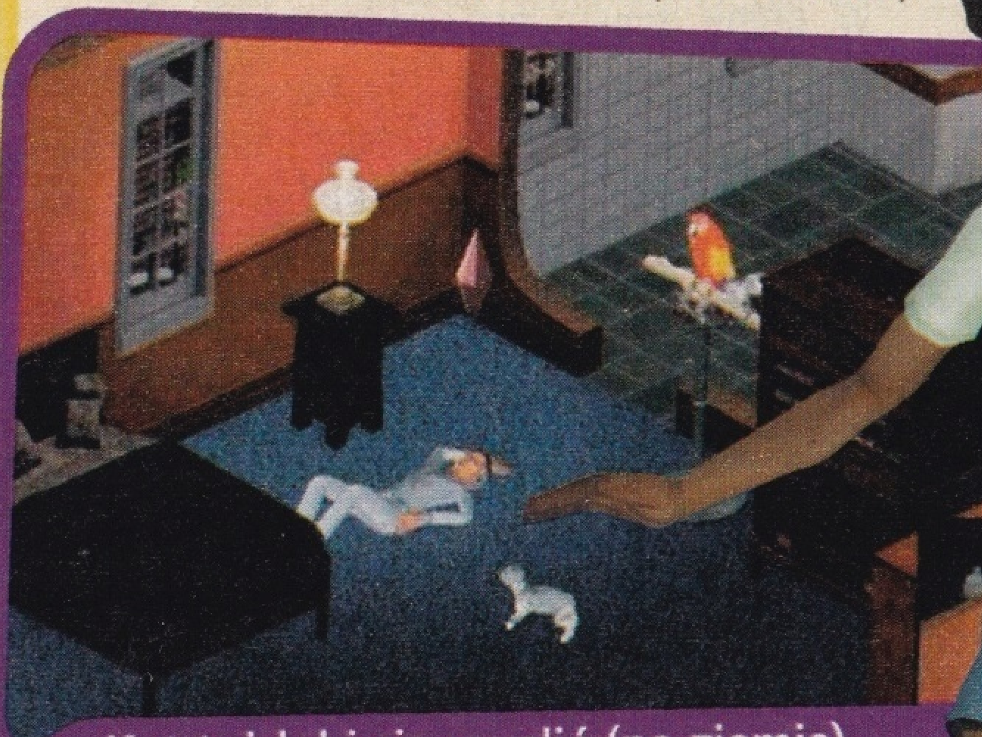
Pojawiają się również nowe zawody, pozwalające zrobić karierę w takich branżach jak moda, edukacja, opieka nad zwierzętami, kulinaria czy cyrk. Fajnie być zawodowym błaznem...



Pieska, kotka, a może chomika? No chociaż karalucha!!







Kot też lubi się uwalić (na ziemię) i pogapić na telewizor...



Nie od dziś wiadomo, że starsze panie gustują w pudełkach i innych takich...

The SIMS GWIAZDA

Gwiazdy w świecie THE SIMS nie są zjawiskiem nowym. Pojawiały się już na niebie w ŚWIATOWYM ŻYCIU, a w BALANDZE zaszczycały swą obecnością co bardziej udane imprezy. Tym razem weźmie je pod opiekę gracz!

Po zainstalowaniu dodatku w mieście pojawiają się nowe obszary – kina, dyskoteki, wybiegi dla modelek, stacje telewizyjne i studia filmowe. Dzięki nim każdy utalentowany sim może stać się supermodelem, producentem muzycznym, gwiazdą rocka bądź też znanym aktorem. Dla niektórych będzie to ukoronowanie życiowych aspiracji, dla innych – prawdziwe utrapienie. Sława wiąże się bowiem nie tylko z prestiżem, ale i z dziesiątkami paparazzi i namolnych fanów, którzy czasami nie pozwalają spokojnie zjeść obiadu.

Na szczęście autorzy gry zadbali, by zmęczona sławą osóbka miała gdzie odpocząć. Gabinety odnowy, masaże błotne i tradycyjne, bary tlenowe, kąpiel w basenie – te atrakcje sprawią, że każdy sim poczuje się jak nowo narodzony. Jest też gazeta, która z rana ląduje pod drzwiami. Można dowiedzieć się z niej, co aktualnie dzieje się w życiu ludzi z tak zwanych wyższych sfer.



W grze można spotkać wiele znanych gwiazd. Nie to co w życiu...

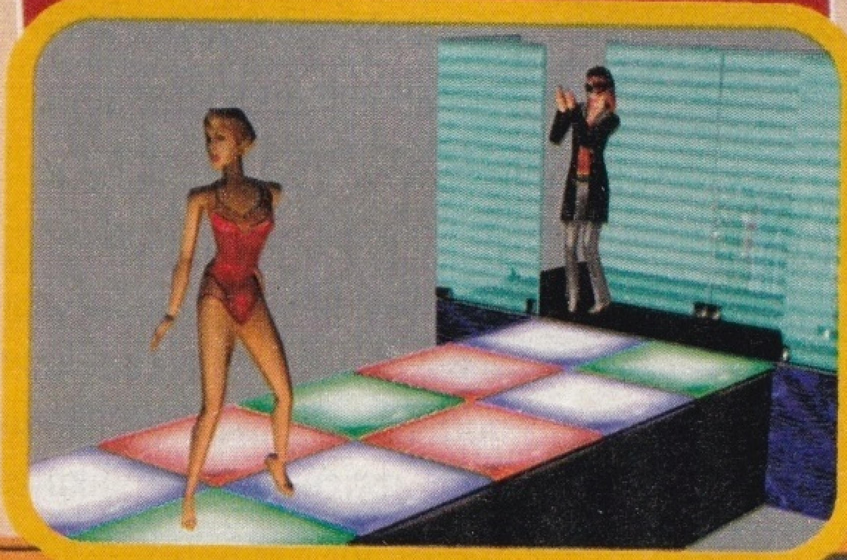
Droga na szczyt wydaje się niezwykle wyboista, ale szybko okazuje się, że w rzeczywistości taka nie jest. Wystarczy bowiem uparcie pracować nad swoim image, systematycznie dawać popisy w barach karaoke czy nawet na ulicy, a także pracować nad charyzmą i kreatywnością, by zyskać oczekiwaną szansę na sukces. Czasem przydają się też znajomości. Bez nich nie ma co liczyć na dłuższy pobyt na topie. Znane simy na szczęście pojawiają się w mieście – poznasz je po gwiazdce wirującej nad głową. Wśród dostępnych postaci dojrzysz m.in. Marylin Monroe i Avril Lavigne!

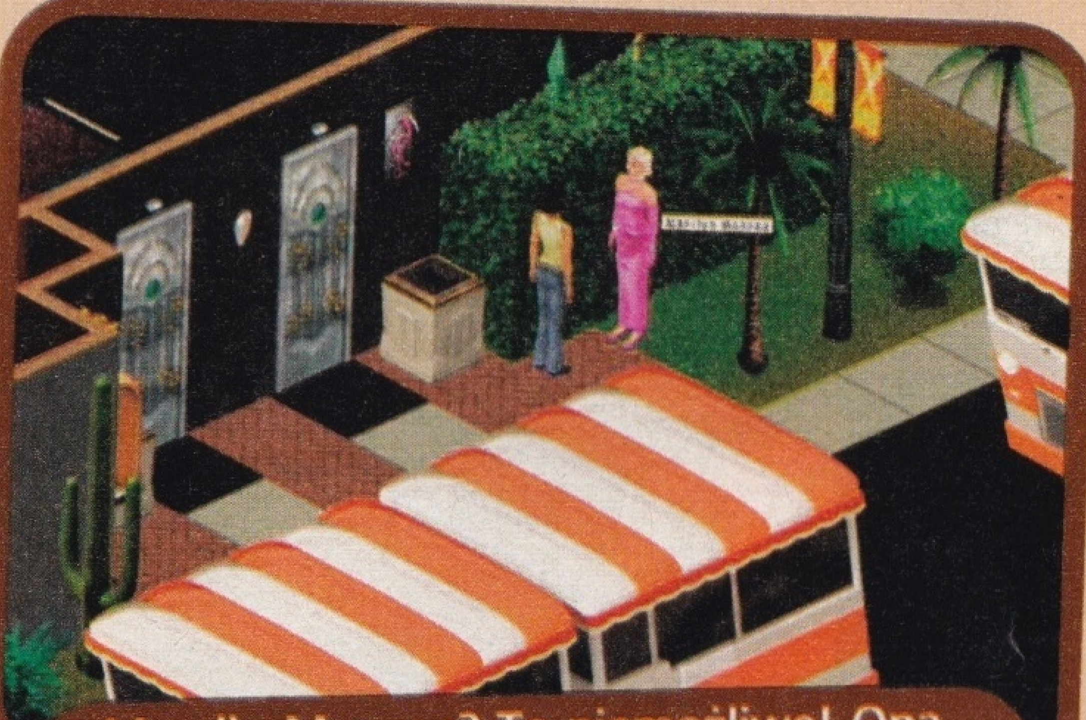
Nowy dodatek przynosi też znaczną ilość nowych przedmiotów. Lekką ręką licząc, jest ich około 150. Listę otwierają oczywiście nowe rodzaje podłóg, dachówek i ścian, są też jednak akwaria czy anteny satelitarne. Teraz możesz nawet zatrudnić kamerdynera, który posprząta, poda obiad, zaopiekuje się dziećmi, a potem ściągnie na miejsce nianię i lepszego kucharza. Dzięki temu gościowi gra w THE SIMS staje się znacznie przyjemniejsza!



Moda?

Kariera modelki zmusza do paradowania za dnia w bieliźnie nocnej. Latem łazi się w futrze, zimą w bikini... Łatwo się przeziębić! Nic dziwnego, że modelki za swoją pracę dostają chore pieniądze!





Marylin Monroe? To niemożliwe! Ona była przecież mała i gruba!!!

The SIMS Abrakadabra



I pomyśleć, że dla twojej babci sam kompjuter jest magiczny!

Ostatni dodatek do THE SIMS. Tym razem autorzy gry popuścili wodze wyobraźni i pozwolili czarnej i białej magii przedostać się pod strzechy, wprost do domów simów. Kto wie, może zainspirowała ich wielka popularność Harry'ego Pottera?

Zabawa tradycyjnie już rozpoczyna się w chwili, gdy simy wprowadzają się do domu. Pojawia się wówczas u nich posłaniec i przynosi tajemniczą paczkę. W środku znajduje się zestaw małego magika. I tak Czarna Dziura pozwala przenieść się w mgnieniu oka do innego miejsca leżącego w obrębie magicznego miasteczka, zaś magimony – rodzaj magicznej waluty – umożliwiają zaopatrywanie się w specyfiki niezbędne do gotowania magicznych wywarów. Te najbardziej niezwykle noszą całkiem zabawne nazwy: ślina lamy, pot ropuchy, konfetti klauna czy gumowy kurczak. Mają też piorunujące właściwości!





Jeśli sim jest odpowiednio wykształcony, potrafi dobrze gotować i legitymuje się znaczną charyzmą, jest w stanie zamienić się w elfa, wróżkę bądź wilkołaka. Potrafi również sklonować się i w ten sposób poradzić sobie z nadmiarem roboty, a także w mgnieniu oka pozmywać wszystkie talerze. Największym bajerem jest specjalne zaklęcie sprawiające, że wybrana simka na propozycję małżeństwa odpowiada rumieniąc się „Tak"!

Dodatek zaopatruje też graczy w 175 nowych przedmiotów. Prócz trumien i makabrycznych zabawek rodem ze średniowiecza pojawiają się lampki, szafy, łóżeczka, a nawet specjalny piecyk, w którym można upiec ciasto. ABRAKADABRA udowadnia jednocześnie, że świat simów wciąż jeszcze kryje wiele tajemnic. Teraz trzeba będzie je odkrywać od nowa... tyle że w trójwymiarze!

Magia ułatwia zabawę i daje naprawdę spore możliwości. Tyle że w ABRAKADABRA pojawiają się też inne atrakcje: szalone przejażdżki, spotkania z mumią, minizabawy z handlarzami magicznym towarem. W połączeniu z ciekawą oprawą dźwiękową, rozszerzenie wciąga aż po same uszy. Nic dziwnego, że w ankietach dotyczących najlepszych dodatków ABRAKADABRA za każdym razem plasuje się w czołowej trójce.



Z ostatniego dodatku magia tryska niczym woda ze źródełka...



Dobra Wróżka w rzeczywistości wcale nie jest dobra. Chce świsnąć Fionę Shrekowi!!!

Pożegnanie

Autorzy gry pożegnali się z graczami w naprawdę wielkim stylu. Dodatek ABRAKADABRA oferuje mnóstwo usprawnień, wciąga i bawi niezmiernie, a przedmiotów jest od pyty...



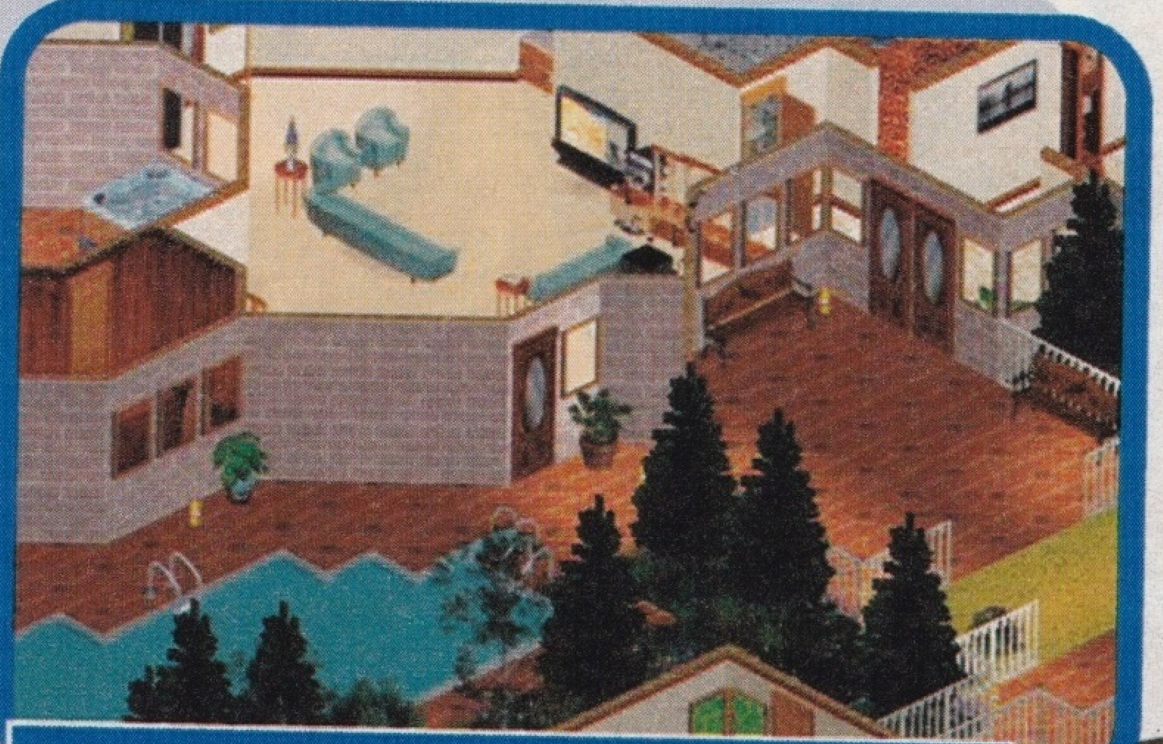


DARMOWE DODATKI

THE SIMS 2 trafiło do sklepów, więc siepnąłeś stare simy w kąt. Niesłusznie

Z Sieci ściągnąć można całą masę dodatków do gry THE SIMS. Wśród nich znajdują się nowe mebelki, podłogi, ściany, dachy, a nawet nowe postacie, zwane z angielska skinami. Niektóre dodatki mają szalenie fantazyjne kształty, inne są bardzo zwyczajne i przypominają rzeczy, z którymi gracz styka się na co dzień. Dzięki temu każdy może stworzyć w świecie gry wierną kopię swojego mieszkania, a także zaprojektować chatę dla rodziny Spider-Manów. Wystarczy odrobina wolnego czasu i dobre chęci!

Uwaga! Omawiane pliki spakowane są z reguły programem WinZip bądź WinRar – musisz zaopatrzyć się w te narzędzia, zanim przystąpisz do instalacji. Sprawdź też, w którym miejscu na twardym dysku znajduje się katalog z grą THE SIMS. Do niego właśnie będziesz przegrywał wszystkie pliki!



Dzięki nowym obiektom stworzysz dom, jakiego nie będzie miał żaden inny gracz!



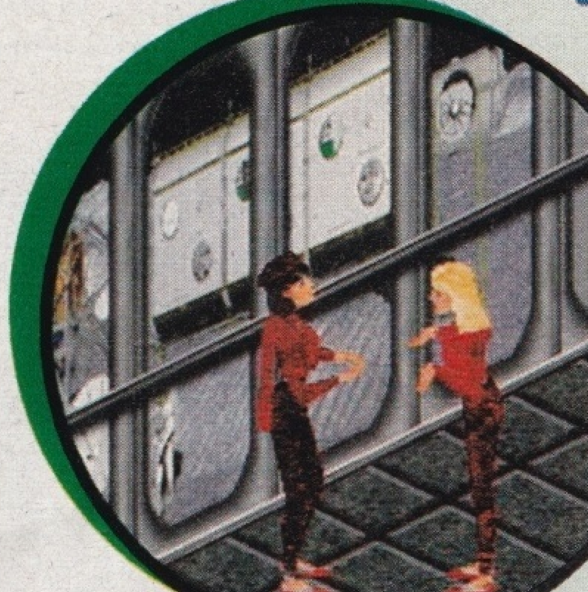
Koniec z ograniczeniami! Teraz w grze zobaczysz dziewczynę swoich marzeń!



Podłogi

Nie tylko podłogi. Także posadzki, parkiety, kafelki i dywany. Jednym słowem wszystko, co da się ułożyć na ziemi. Pliki zawierające tego typu gadżety są z reguły niewielkie i mają rozszerzenie FLR. Po rozpakowaniu należy je przegrać do katalogu FLOORS w teczce GAMEDATA, czyli tam, gdzie zainstalowałeś grę.

Ściany



Ceglane mury, klasyczne fototapety, przepięknie, ręcznie malowane ściany – wszystko to możesz mieć w swoim pokoju! Wystarczy tylko ściągnąć z Internetu pliki z rozszerzeniem WLL i przegrać je do katalogu WALLS w teczce GAMEDATA. I po sprawie.

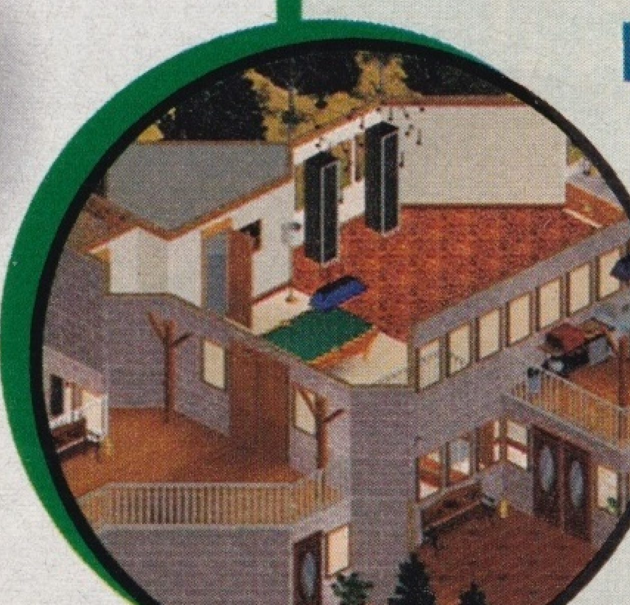
Dachy

Z różnej maści dachówkami jest najmniej problemów. Zapisano je bowiem w postaci plików BMP, te zaś potrafi odczytać każdy szanujący się program graficzny. Nawet w zwykłym Paint'cie możesz zmodyfikować i poprawić swój dach, a następnie wrzucić go do świata gry. Gdzie? Do katalogu ROOFS w teczce GAMEDATA!

Przedmioty

Fani gry THE SIMS przygotowali tysiące różnych przedmiotów. Są nowe wazoniki i ładniejsze krzesła, akwaria z rybkami i terraria z chomikami, baloniki, zegarki, lampy, roślinki, a nawet potężne sofy. Poznasz je po charakterystycznym rozszerzeniu IFF na końcu nazwy pliku. Po rozpakowaniu, przegraj je do katalogu OBJECTS, USEROBJECTS bądź DOWNLOADS w teczce GAMEDATA, a będziesz mógł cieszyć się ich obecnością.

Domy



Z Sieci można też ściągnąć całe domy! Niektóre z nich są po prostu niesamowite. Pliki należy zgrać do katalogu USERDATA\HOUSES w teczce GAMEDATA bądź do kolejnych katalogów – USERDATA2\HOUSES, USERDATA3\HOUSES itd., w zależności od numerów domów. W ten sposób możesz zmieniać bliższe i dalsze sąsiedztwo!

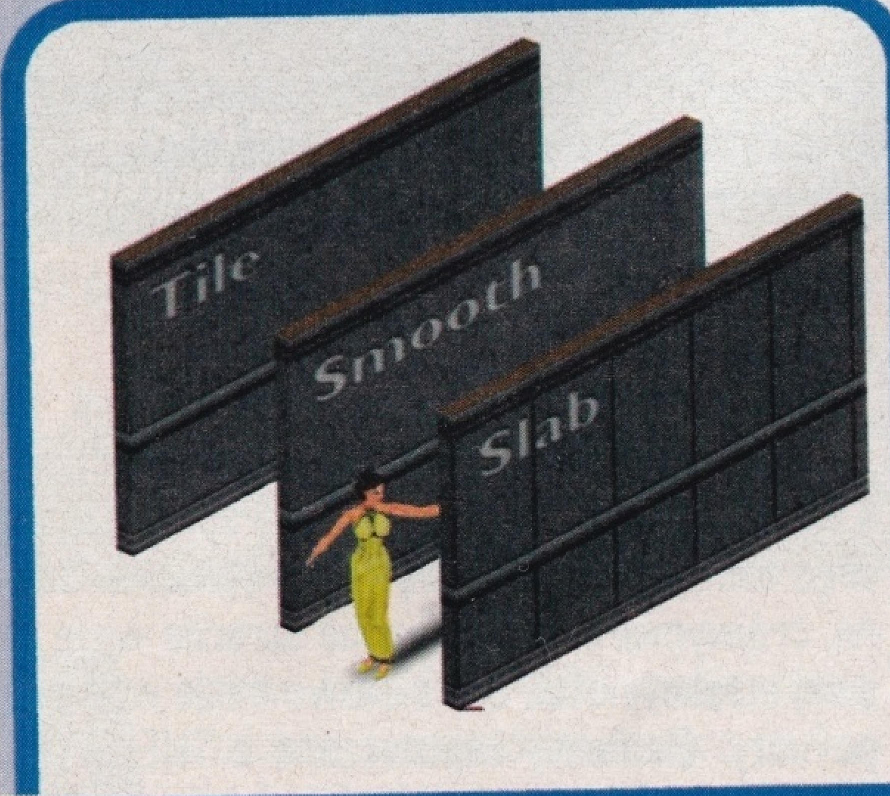
Postacie

Do świata zamieszkanego przez twoje simy mogą wprowadzić się różne znane osobistości. W Internecie można bowiem znaleźć wirtualne odpowiedniki gwiazd filmu, sportu, a nawet rocka! Bruce Lee, Spider-Man, Zielony Hulk czy Sam Fisher z gry SPLINTER CELL – wszyscy oni mogą pojawić się w twoim domu. Pliki z rozszerzeniami SKN, BMP i CMX przegraj do katalogu SKINS w teczce GAMEDATA.

PROGRAMY DO WYKONYWANIA MODYFIKACJI

Blisko 50 różnych programów do obróbki obiektów z gry THE SIM można znaleźć w Sieci. Co gorsza, każde narzędzie służy do czego innego i ma inne możliwości. Poniżej znajdziesz listę najciekawszych aplikacji wraz z bardzo krótkim opisem działania. Dzięki niej zorientujesz się, czego potrzebujesz...

Programy znajdziesz w Sieci – na jednej z dużych stron poświęconych grze lub poprzez wyszukiwarkę google.com.



Istnieje wiele rodzajów tapet: niektóre tworzą zwartą kompozycję, inne nie



Twoja babcia również może się przenieść do świata gry...





Autorzy modyfikacji i zestawów nowych obiektów promują je efektownymi grafikami

ANIMATION ALCHEMIST

To niepozorne urządzenie pozwala zmienić animacje, z których korzystają obiekty pojawiające się w grze THE SIMS. Wystarczy, że otworzysz plik IFF, wskażesz, co należy zmienić i czym zastąpić, a następnie zmiany zapiszesz – i gotowe!

CAREER CREATOR PRO

Komercyjny program pozwalający stworzyć własne ścieżki kariery do gry THE SIMS. Dzięki niemu można zadecydować nie tylko o wysokości pensji, ale i o godzinach pracy sima oraz niezbędnych umiejętnościach. W CAREER CREATOR PRO da się także sporządzić zabawną ikonkę symbolizującą dany zawód.

DOWNTOWN PHONE REPLACER

Jeśli zmodyfikowałeś centrum miasta, lecz zapomniałeś zostawić w nim telefony uliczne, masz problem. Simy potrzebują ich, by ściągnąć taksówkę i ewakuować się do domu. Dzięki temu programowi obejdziesz ów błąd i błyskawicznie powrócisz do macierzy.

FACE FACTORY

Doskonale znany w Polsce, komercyjny program umożliwiający zmodyfikowanie wyglądu pojawiających się w grze simów, w tym stworzenie swojego wirtualnego odpowiednika! Wystarczą do tego dwa głupie zdjęcia: en face i z profilu. Można też dokonywać bardzo szczegółowych korekt nosa, brody, oczu i uszu – zupełnie jak u chirurga plastycznego!



HOMECRAFTER

Program umożliwia tworzenie nowych podłóg i ścian, i to w banalnie prosty sposób. Do zabawy będziesz potrzebował jedynie dowolnych plików źródłowych, popularnych jotpegów bądź bitmap. Następnie przeskalujesz je do odpowiedniej wielkości (podłogi 64x64, ściany 128x240), przytniesz i poprawisz, stworzysz opis i wybierzesz cenę, a na koniec wrzucisz do gry. Banał!

SIMS FACELIFT

Wygodne narzędzie do modelowania twarzy simów. Po uruchomieniu program w sposób losowy generuje kilka mordek, a ty modyfikujesz je, zmieniając ich kształt czy kolor. Możesz stworzyć zarówno mężczyznę, jak i kobietę, a także dziecko. Długowłose, krótkowłose, niemal łyse. Do wyboru, do koloru!

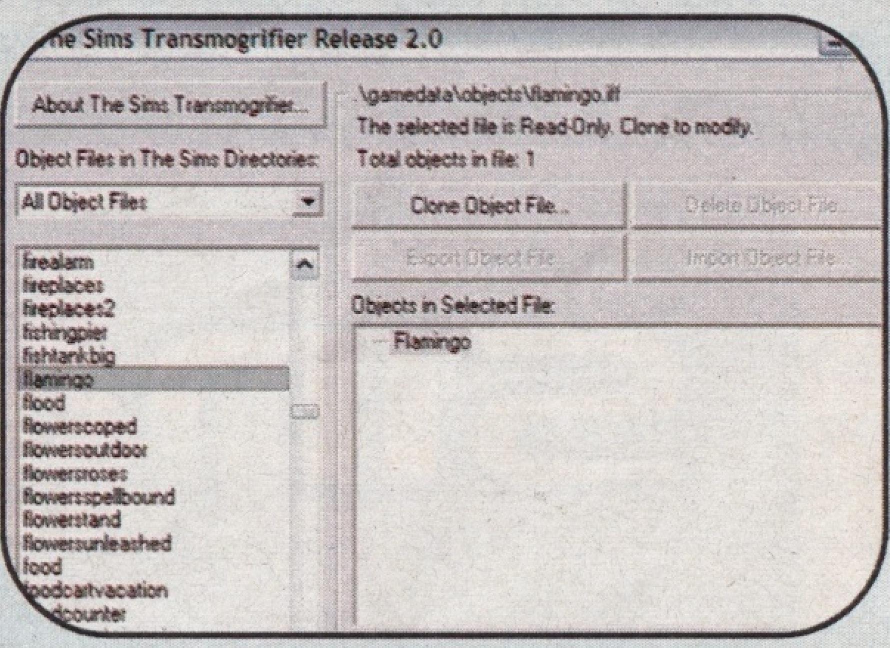
SIMSHOW

Dość skomplikowane narzędzie pozwalające wrzucić do gry nowy ciuszek dla sima, zaprojektowany chociażby w programie Paint. Możesz dzięki niemu zadecydować, czy strój będzie nosić osoba gruba czy chuda, wysportowana, czy też nie. A może Murzyn? Albo kobieta? Jeśli SIMSHOW ci się nie spodoba, spróbuj SIMPOSE – ma podobne możliwości.



TRANSMOGRIFIER 2.0

Potężne narzędzie, bardzo cenione przez fanów gry. Umożliwia sklonowanie i zmodyfikowanie niemal dowolnego przedmiotu pojawiającego się w programie. Dzięki niemu zmienisz wygląd, cenę i opis dziesiątków przedmiotów!



TSS NAME GENERATOR

Prosty generator imion do gry THE SIMS. Straciłeś wenę? Miałeś już wszystkich możliwych Józków, Petronele i Pelagie? Dzięki temu cudeńku w przeciągu chwili nazwiesz swojego sima w zabawny, a niekiedy bardzo oryginalny sposób.

RUGOMATIC

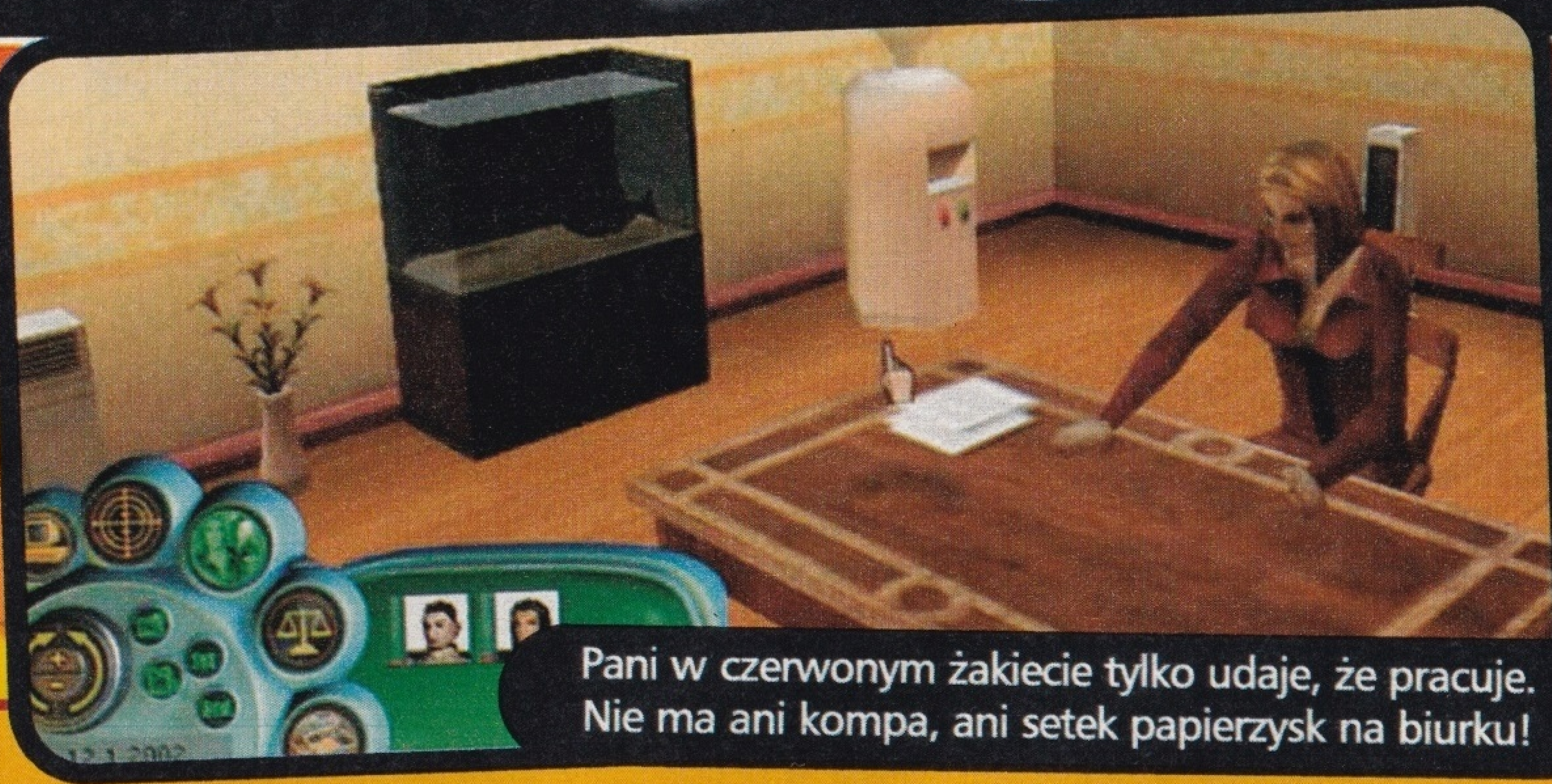
Dość przyjemny programik pozwalający na zaprojektowanie swojego własnego dywanu i wrzucenie go do świata gry. Wystarczy wrzucić doń dowolny obrazek, wklepać krótki opis i wybrać cenę – i po sprawie!



GRY INSPIROWANE The SIMS

Sukces nie mógł przejść niezauważony. Nic dziwnego, że po premierze THE SIMS zaroiło się od projektów w mniejszym lub większym stopniu korzystających z pomysłu Willa Wrighta

The partners



Pani w czerwonym żakiecie tylko udaje, że pracuje. Nie ma ani kompa, ani setek papierzysk na biurku!

Pierwszy i najbardziej znany klon THE SIMS. Gracz trafia do niewielkiej kancelarii prawniczej i z miejsca zostaje jej szefem. W tym samym momencie spada na niego kupa nowych obowiązków, którym podołać zdoła tylko największy twardziel.

Bawić można się w trybie swobodnym, można też rozgrywać przygotowane przez autorów gotowe scenariusze. W pierwszym przypadku rozgrywka rozpoczyna się od umeblowania pomieszczenia i udekorowania go kilkudziesięcioma różnymi przedmiotami. Następnie gracz musi zapanować nad bandą rozwydrzonych pracowników, zapobiec kłótniom i sporom, zaspokoić ich podstawowe potrzeby i zadbać, by byli szczęśliwi. Wtedy są w stanie wygrywać kolejne sprawy i przynosić macierzystej firmie dochód.

Dostępne scenariusze zostały niemalże żywcem zapożyczone z prawniczych seriali telewizyjnych, jakich w USA produkuje się na pęczki. Pojawiają się w nich kolejne cele finansowe, a także nowi, mocno zakręceni klienci z naprawdę poważnymi problemami. Pracownicy świrują: zakochują się w sobie, romansują, cierpią z powodu zdrady, przepracowania bądź odrzucenia, a także mają kupę kosztownych pomysłów racjonalizatorskich. Czasem pragną władzy, innym razem nie chcą ci się podporządkować.

Producent: Monte Cristo Games / Cenega
Premiera: 2002
Cena: 29.90 zł

Producenci gry odrobili pracę domową: w programie pojawia się około 250 czynności, jakie można wykonać samodzielnie, oraz blisko 100 do wykonania z kompanem (przyjacielem, partnerem, kumplem). Do tego dochodzi 100 różnych spraw do rozwiązania i ponad 20 prawników, którymi trzeba się zaopiekować. W grze nie brakuje też humoru wzorującego się na tym z seriali „Przyjaciele" i „Ally McBeal".

Antoine de Saint-Exupéry napisał kiedyś, że „Aby zdobyć wielkość, człowiek musi tworzyć, a nie odtwarzać". THE PARTNERS sprawdza się więc tam, gdzie stara się być oryginalne. Ładna, trójwymiarowa grafika nie straciła wiele ze swej atrakcyjności, zaś ciekawe misje wciągają po uszy. Elementy zapożyczone z THE SIMS, w tym interfejs i wzajemne interakcje postaci, wykonano natomiast dość nieudolnie. Widać wyraźnie, że autorzy gry spieszyli się i nie mieli czasu, by należycie dopieścić swe dzieło.

singles flirt up your life!



Ci państwo wyglądają, jakby zwiali z konkursu tańca towarzyskiego...



Jedna z najbardziej kontrowersyjnych gier komputerowych 2004 roku, produkt tylko dla osób dorosłych. Główni bohaterowie – Linda i Mike – postanawiają zamieszkać razem. Wkrótce zaczynają coś do siebie czuć, a gracz robi wszystko, by wylądowali w łóżku.

Producent: Rotobee / Techland
Premiera: 2004
Cena: 89.90 zł

Początkowo współlokatorów dzieli niemal wszystko. Pochodzą z różnych miast, mają nieco inne zainteresowania i w inny sposób się zachowują. Obydwoje pracują bądź się uczą, jednak gracz nie widzi tego. Obserwuje jedynie wydarzenia, do których dochodzi w ich wspólnym apartamencie. Ma świetną zabawę, bo sam ich stworzył, dobierając ich płcie i cechy charakteru.

Z czasem bohaterowie zaczynają wzajemnie się rozumieć. Znają już swoje potrzeby, preferencje i przyzwyczajenia, przestają się siebie wstydzić. Dziewczyna odważnie paraduje nago po mieszkaniu, chłopak również nie kryje się ze swoją nieźle zbudowaną klatą. Obydwoje dużo rozmawiają, spędzają też czas na pogaduszkach przez telefon, gapieniu się w telewizor i naprawianiu zezłomowanego sprzętu. Do klubów potańczyć nie chodzą, gdyż autorzy gry nie przewidzieli takiej opcji.

Podobnie jak w THE PARTNERS, w THE SINGLES można bawić się w trybie swobodnym (sandbox). Należy wówczas niemal od zera urządzić swoje gniazdko, a później sterować poczynaniami simów. Co dziwne, obydwoje niesamowicie często myją się i co chwila są głodni. To jedno z niewielu dziwactw bohaterów gry. Szkoda, bo siłą THE SIMS była niesamowita wręcz liczba możliwości, by rozerwać, ukatrupić lub zabawić „hodowane" simy.



...rzut oka na kraty w oknach i nie ma żadnych wątpliwości. Siedzą w więzieniu!

Niestety, program nie należy do udanych. Z ekranu wieje nudą, oprawa dźwiękowa denerwuje, Sztuczna Inteligencja kuleje, w dodatku grający bez przerwy ma wrażenie, że autorzy programu na siłę próbowali wywołać skandal. W efekcie SINGLES nawet do pięt nie dorasta dziełu Willa Wrighta. Gdyby jednak dokonać kilku drobnych zmian i wymyślić bardziej sensowną fabułę, mogłaby wyjść z tej „gierki" całkiem niezła gra. Cóż, zapowiedziano już dodatek THREESOME oraz SINGLES 2...

7 SINS



Wspólna, międzyrasowa kąpiel. Ciasno trochę w tej wannie, nie sposób się zanurzyć!



Modelka w stroju bikini. Fotopstryka gdzieś wywiało, widać nie wytrzymał napięcia...

Autorzy THE PARTNERS swoją nową produkcję zapowiedzieli dopiero na koniec tego roku. Już dziś możesz jednak przyjrzeć się pierwszym obrazkom z tej gry. Od razu zauważysz, że program cechuje ładna grafika, dopracowane, trójwymiarowe modele postaci oraz... interfejs przystosowany do potrzeb konsoli PlayStation 2. Co ciekawe, autorzy 7 SINS (z ang. siedem grzechów głównych) nic o takowej wersji nie mówią. W udzielanych wywiadach kurczowo trzymają się pecetów oraz Xboxów.

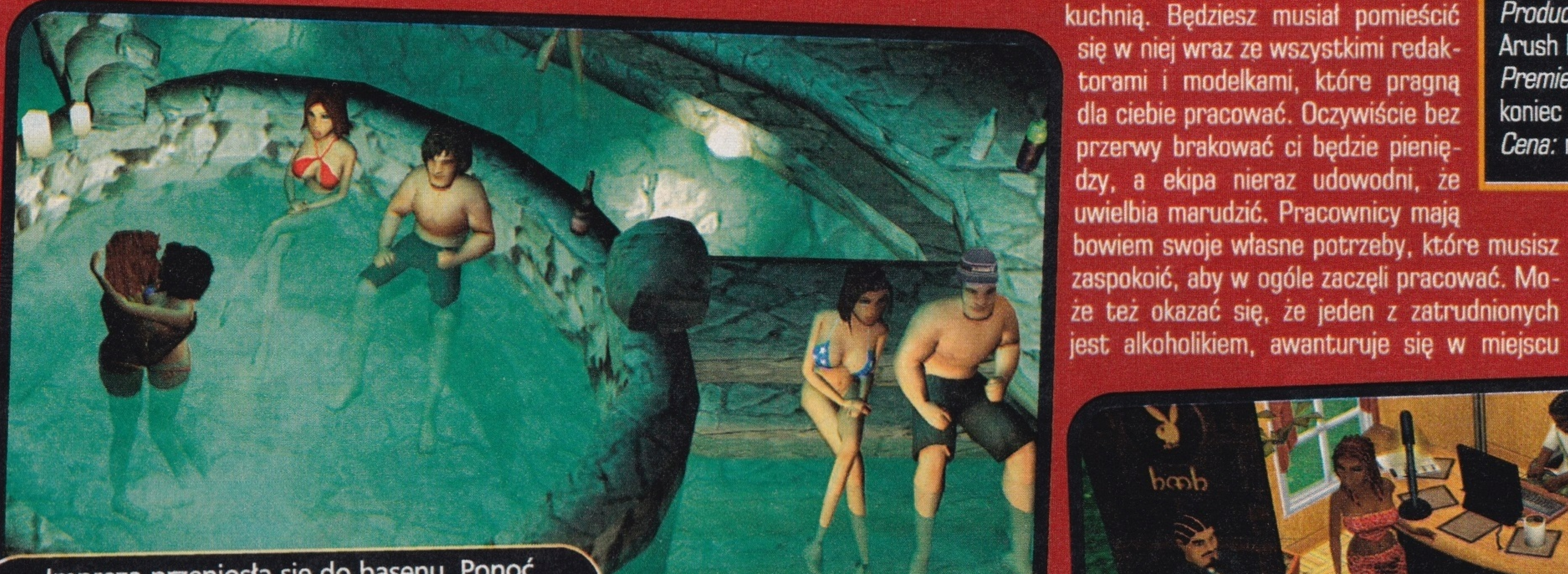
Gracz trafia do Nowego Jorku i podejmuje pracę w rozwijającej się firmie z kapitałem zagranicznym. Stara się możliwie szybko zrobić karierę i wdrapać na wyższy szczebel w lokalnej hierarchii. Może tego dokonać na kilka różnych sposobów: ciężką pracą, uczciwością, odpowiedzialnym wykonywaniem powierzonych zadań i... eee tam. Są lepsze sposoby. Przekupstwo, donos, romans, podpucha, ściema, świnia, podliz i manipulacja. Czyż nazwy te nie brzmią prześlicznie?

Producent: Monte Cristo Games
Premiera: koniec 2004
Cena: nieznana

Każdą z postaci w 7 SINS opisano siedmioma parametrami. Są to Pycha (Superbia), Chciwość (Avaritia), Nieczystość (Luxuria), Zazdrość (Invidia), Łakomstwo (Gula), Gniew (Ira) oraz Lenistwo (Acedia). Do tego jeszcze dochodzą tzw. stany świadomości, w tym humor, miłość i wściekłość. Człowiek zakochany zdolny jest do wszystkiego. Z kolei osoba wściekła nie koordynuje swoich ruchów i niektóre decyzje podejmuje bez udziału świadomości. Kto wie, być może oznacza to, że wkurzony sim przechodząc obok kolegi po prostu da mu w mordę, i to bez jakiegokolwiek udziału gracza? Byłoby to bardzo ciekawe rozwiązanie.

W programie pojawi się tryb swobodnej zabawy oraz około 60 całkowicie nieliniowych misji, 20 rozbudowanych, interaktywnych lokacji i ponad 100 różnych postaci. Meblowanie, dbanie o rodzinę i opieka nad dziećmi będą miały drugorzędne znaczenie, jeśli w ogóle znajdą się w grze. Knucie i podpuszczanie rywali, a także zawsze przydatne znajomości (niech żyje nepotyzm!) wysuną się na miejsce pierwsze. Z całą pewnością nie będzie to zbyt grzeczna gra.

PLAYBOY: THE MANSION



Impreza przeniosła się do basenu. Ponoć woda dobrze robi na zmarszczki...

Wśród fanów THE SIMS nie brakuje osób poniżej 18 roku życia, ba, są oni nawet grupą dominującą. Tymczasem autorzy klonów i kopii tej gry swe produkty adresują z uporem maniaka do graczy starszych.

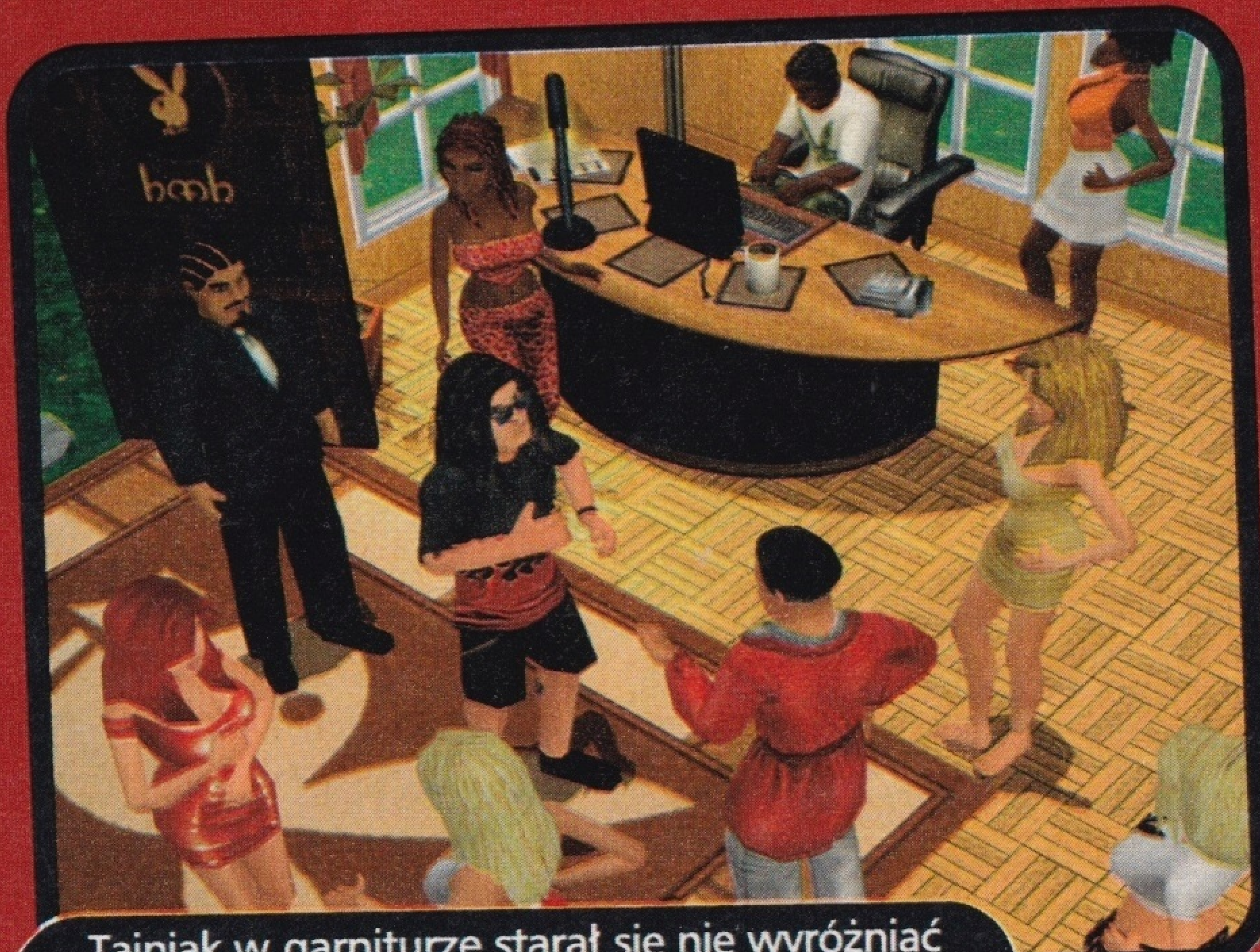
Gra PLAYBOY: THE MANSION pozwoli ci wcielić się w postać Hugha Hefnera, założyciela popularnego miesięcznika dla mężczyzn.

W trybie Empire będziesz po prostu rozbudowywał swoje imperium, inwestował w magazyn i wydawał jego kolejne numery. Przy okazji spędzisz dużo czasu, poznając lepiej pracujące dla ciebie modelki, flitując z nimi, podrywając je i starając się je zbałamucić.

W trybie Mission otrzymasz do dyspozycji 12 misji, wiernie odtwarzających kolejne losy imperium Hugha Hefnera. Zaczniesz w niewielkiej willi z jedną tylko sypialnią i jedną ciasną kuchnią. Będziesz musiał pomieścić się w niej wraz ze wszystkimi redaktorami i modelkami, które pragną dla ciebie pracować. Oczywiście bez przerwy brakować ci będzie pieniędzy, a ekipa nieraz udowodni, że uwielbia marudzić. Pracownicy mają bowiem swoje własne potrzeby, które musisz zaspokoić, aby w ogóle zaczęli pracować. Może też okazać się, że jeden z zatrudnionych jest alkoholikiem, awanturuje się w miejscu pracy i potrzebuje pomocy specjalisty. Chociaż... Może łatwiej go po prostu zwolnić?

Producent: Arush Entertainment
Premiera: koniec 2004
Cena: nieznana

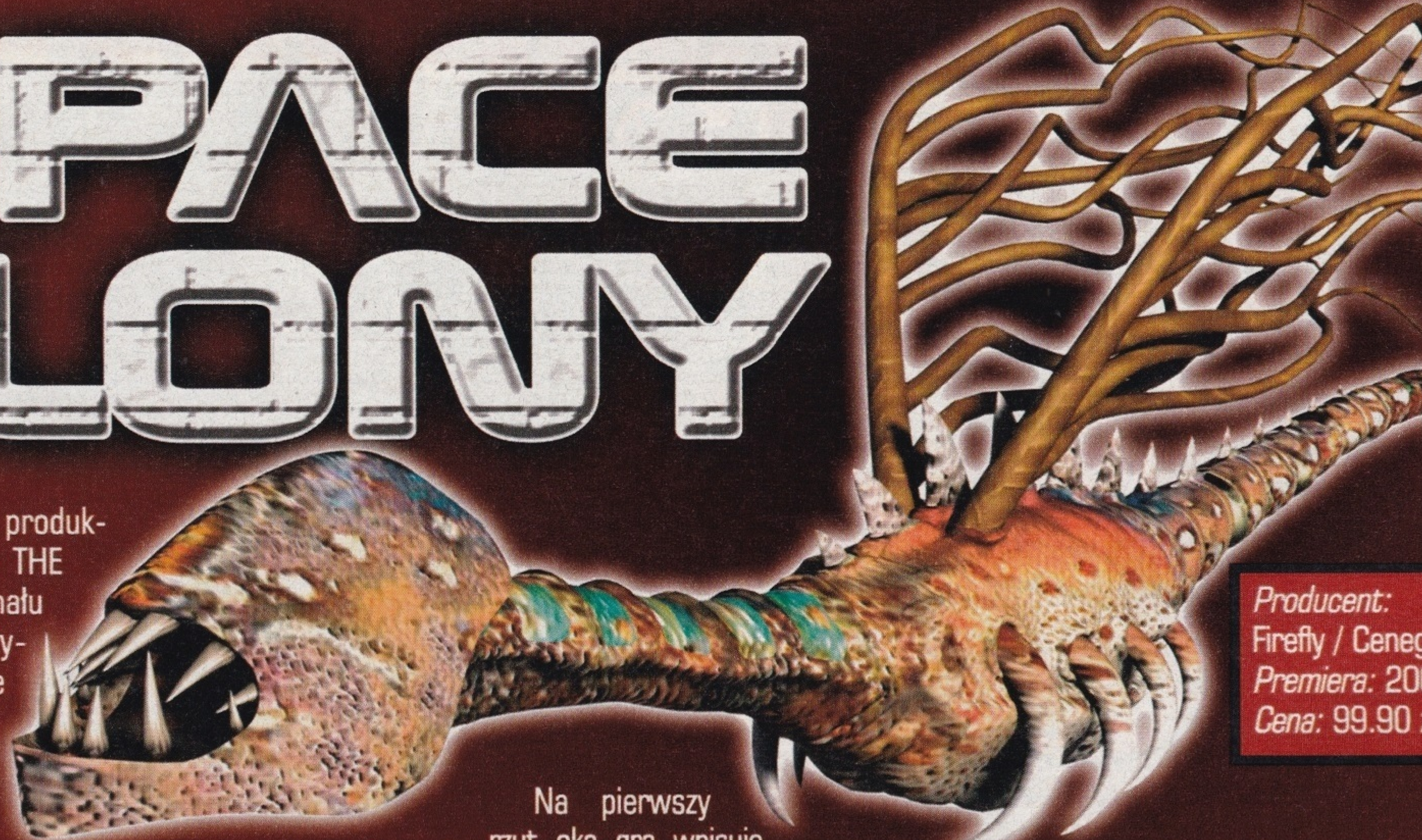
W PLAYBOY: THE MANSION gracz musi się ostro napracować. Powodzenie czasopisma zależy bowiem od jego jakości, a ta pozostaje w związku z nastrojami panującymi w redakcji. Znaczenie mają uczucia, wzajemne rozmowy i wysoki standard życia. To właśnie ma być największa różnica w stosunku do THE SIMS. Tam człowiek opiekował się rodziną i zapewniał jej dostatnie życie. Tu zarządza redakcją i zapewnia jej bardzo dostatnie życie (ha, ha, to ma być symulacja życia?). Autorzy obiecują też około 50 różnych modelek, wzorowanych na prawdziwych „króliczkach" Playboy'a, np. Marylin Monroe!



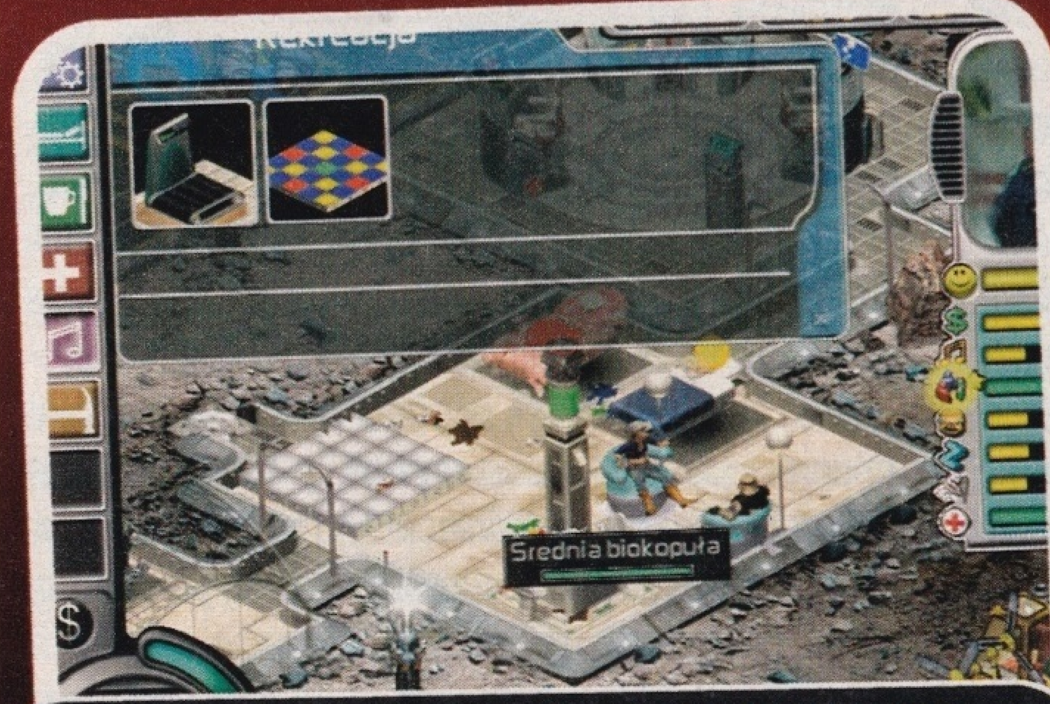
Tajniak w garniturze starał się nie wyróżniać w tłumie. Dobry kamuflaż to podstawa!!!

Gra pojawi się w sklepach pod koniec tego lub na początku przyszłego roku. Jeśli masz peceta, konsole Xbox tudzież PlayStation 2, usłyszysz głosy zawodowych aktorów, m.in. Carmen Elektry i Toma Arnolda.

SPACE COLONY



Cztery wymienione wcześniej produkcje były wiernymi klonami THE SIMS – zapożyczały z oryginału masę elementów i wykorzystywały je w zbliżony sposób. Kolejne tytuły opisane w tym artykule kopiują w sposób skromniejszy, ograniczając się do przeniesienia najciekawszych pomysłów w zupełnie inne realia, do wetknięcia ich w inne konwencje. Najlepszym tego przykładem jest SPACE COLONY, najnowsze dziecko twórców doskonałej TWIERDZY.



Nowy interfejs może sprawić kłopoty nałogowym fanom THE SIMS!

Na pierwszy rzut oka gra wpisuje się w nurt kosmicznych gier ekonomicznych, takich jak podobna doń STARTOPIA czy nieco odleglejszy MOON TYCOON. Gracz trafia do podupadającej gwiezdnej kolonii i zostaje jej zarządcą. Musi zadbać o zrównoważony rozwój poszczególnych sekcji, a także zaopiekować się jej mieszkańcami. Sęk w tym, że każdy z nich ma swój własny charakterek, potrzeby, a także wymagania. Jeden pragnie spokoju i ciszy, drugi cierpi na brak przyjaciół, trzeci wreszcie domaga się dyskoteki, bo bez porządnej imprezy nie jest w stanie przepracować głupich dwóch godzin. Gracz musi oczywiście te pragnienia spełniać.

Autorzy poszli na całość. Na potrzeby gry przygotowali aż 20 różnych kosmicznych ras i uzbroili je w kilkadziesiąt cech charakteru, z których biorą się późniejsze potrzeby. Napisali też całkiem sprawny podprogram odpowiadający za wzajemne interakcje poszczególnych ludków. Mogą się one ze sobą pokłócić, mogą też zaprzyjaźnić i wspólnie dojść do wniosku, że brakuje im odrobiny ruchu (rekreacji!). Trzeba wówczas usiąść i pomyśleć, co tu zrobić, by drobnica nie płakała... Zwłaszcza że niezadowolone simy pracują gorzej i wpływają na kondycję całej kolonii!

Producent: Firefly / Cenega
Premiera: 2004
Cena: 99.90 zł

Co ciekawe, gracz nie musi bez przerwy pilnować kolonistów. Może im pozwolić żyć własnym życiem, a samemu zająć się drobnymi naprawami, inwestycjami, zbieraniem surowców, realizowaniem założeń scenariusza. Ten ostatni ma znaczenie jedynie w trybach kampanii i „galaktyki". Jest też klasyczny „sandbox", w którym wszystko dzieje się wolniej. Zadbano nawet o edytor, z pomocą którego przygotujesz własne misje i podzielisz się nimi z przyjaciółmi.



Dwuwymiarowa szata graficzna programu nie wszystkim się podoba. Mimo to kosmiczne simy zakochują się w swych płaskich simkach...

Ghost Master

Producent: Empire Interactive / CD Projekt
Premiera: 2004
Cena: 99.90 zł



Wielki przebój, a zarazem doskonała strategia taktyczna, dość luźno korzystająca z dorobku autorów THE SIMS. Gracz trafia do miasteczka Grobowo, gdzie wciela się w... herszta bandy zdrowo pokopanych duchów. Wraz z nimi musi przebrnąć przez kilkanaście misji podzielonych na trzy epizody, rozgrywających się w tak dziwnych miejscach jak szpital, stacja kolejowa, nawiedzone zamczysko, baza wojskowa czy studencki akademik. Zabawy nie brakuje, chociaż tutejszym simom brakuje swobody.

Szczerze mówiąc, trudno określić, kto w tej grze tak naprawdę jest simem. Gracz kieruje poczynaniami duchów o różnych umiejętnościach, potrzebach i aspiracjach. Niektóre z nich przypominają zwykłych, tyle że zielonych ludzi, inni bliżsi są potworom z telewizyjnych kreskówek. Są widziadła, które potrafią wywołać sztuczną burzę, ale i takie, dla których igraszką jest iskrzenie w urządzeniach elektrycznych bądź skrzypienie starych, niedomkniętych drzwi. Po co? Bo ludzie się tego boją, a ich strach jest bardzo użyteczny!

Mieszkańcy poszczególnych lokacji krążą sobie spokojnie po okolicy, załatwiają swoje własne sprawy i ani myślą angażować się w działalność społeczną. Tymczasem trzeba ich czasami zmusić, by np. wyciągnęli trupa Świętego Mikołaja, który przed laty utknął w kominie. Do tego niezbędny jest spryt i odpowiednia strategia straszenia. Ot, wystarczy nagle obniżyć temperaturę w pokoju. Ludziom zrobi się zimno i na pewno wpadną na genialny pomysł, by rozpalić w kominku. Gdy dym zacznie walić na pokoje, zabiorą się za czyszczenie komina i... zadanie wykonane.

Wielką zaletą programu jest doskonała szata graficzna, podobać mogą się też oryginalne zagadki pojawiające się w misjach. Na słowa pochwały zasługuje również lokalizacja, po mistrzowsku wykonana przez pracowników firmy CD Projekt. Udało im się wiernie oddać humor, jakim tętni gra. Już same imiona duchów bawią: Haniból Lektor, Boski Krzak, Luźna Główka, Maxi Faktor.



Miotacz płomieni? Eeee tam, bzdura, przecież duchów nie da się zjarać. To nie szlugi!

EON
FACE OF DECEPTION



Nie, to nie dom bez dachu. Gra „znikła" zadaszenie, by pokazać, co dzieje się w środku!

Producent: Computerhouse
Premiera: nigdy
Cena: brak

Jeden z najbardziej oryginalnych pomysłów przyszedł do głowy twórcom gry EON: FACE OF DECEPTION. Niestety, nie zdołali wprowadzić go w życie. Koniec końców producent zawiesił prace nad programem.

Gra bazowała na niezbyt znanym, szwedzkim systemie role-playing, rozgrywającym się w klasycznym świecie fantasy (przypominającym nieco nasze średniowiecze). Toczy się w nim wielka wojna: królestwo należące do dość marnego władcy rozpaczliwie broni się przed agresją sąsiadów, podczas gdy krasnoludy i elfy pozostają neutralne. Główny bohater, niejaki Marcus, żyje sobie spokojnie w głębi lasu i ma te wydarzenia w głębokim poważaniu. Pewnego dnia wojna dosięga i jego. Chłopak podejmuje decyzję o wyruszeniu w długą podróż.

Na pierwszy i na drugi rzut oka EON przypomina klasyczne gry RPG, takie jak chociażby WROTA BALDURA. Najważniejsza różnica polega na tym, że drużyna, którą prowadzi gracz, pełna jest niezwykle silnych indywidualności. Kompani lubią się bądź nienawidzą, a czasem się w sobie zakochują. Mają też własne potrzeby i sporą dozę swobody. Nie możesz im rozkazywać, a jedynie pomagać, by zadowoleni łaskawie godzili się wędrować z tobą.

Ludzie mówią do ciebie, dają wskazówki, zadają pytania, plotkują, kłócą się, wyzywają, gratulują, narzekają – tak jak w świecie realnym. Potrafią również uczyć się i rozwijać swoje zainteresowania. Przykładowo, napotkany w knajpie bard przyłącza się do drużyny, gdyż ta zapewnia mu bezpieczeństwo. Wkrótce później okazuje się, że gość koszmarnie rzępoli i ma ciągoty ku facetom. Z czasem jednak opanowuje trudną sztukę bawienia towarzyszy pieśnią, a wówczas staje się niezwykle cennym członkiem drużyny – odpowiednikiem współczesnego radia, które i zagra, i nowe plotki podrzuci.



Most nad przepaścią bardziej przypomina rozciapcianą skrzynkę niż porządny bridge

Łącznie w grze miało pojawić się do 16 członków drużyny o bardzo rozległych, zróżnicowanych potrzebach. Zaletami gry wydawały się też liczne i nie pozbawione humoru dialogi, pojedynki z przeciwnikami i nieliniowy scenariusz. Szkoda więc, że producenci pozbawili ów projekt głowy. Byłoby to jedno z najciekawszych zastosowań konceptów, jakie pojawiły się w THE SIMS.

ZEMSTA URZĘDASA

Ta gra nie znalazłaby się w tym zestawieniu, gdyby nie histeryczny śmiech jednego z członków redakcji CLICKA!, który wprost nie mógł oderwać się od ZEMSTY URZĘDASA. Podobny efekt wywołała u niego krótka sesja w THE SIMS 2, w czasie której spalił jednego z podopiecznych, a drugiego zelektryfikował.

W grze niemieckiego BlackStar Interactive nie masz aż tak wielkiego wpływu na swojego ludka, nie możesz zaspokajać jego licznych zachcianek tudzież założyć rodziny. Trafiasz za to na zły humor szefa, który brutalnie zwalnia cię z pracy. Swój ostatni dzień postanawiasz spędzić, wcielając się w rolę Najwyższego Destruktora.



Na każdym z etapów krążysz po biurze i demolujesz. Oblepiasz kibel papierem toaletowym, rozmrażasz lodówkę, zaś baniak z wodą mineralną wysmarowujesz ketchupem. Do komputera kumpla wpuszczasz perfidnego wirusa, zaś wykres na tablicy wiszącej w sali konferencyjnej przemalowujesz tak, by szef działu sprzedaży wpadł wieczorem (podczas spotkania z bardzo ważnym klientem) w tak zwaną szewską pasję. Każda poprawnie wykonana akcja dostarcza nowych punktów na twoje tajne konto w banku szwajcarskim. Im więcej ich masz, tym bliżej końca etapu.

Producent: BlackStar / Lemon
Premiera: 2003
Cena: 9.99

Twoi współpracownicy krążą bez przerwy po biurze. Nie odzywają się do ciebie, nie przejawiają też względem twojej osoby żadnych uczuć. Zaglądają za to do firmowej kuchni, łażą do ksero i do toalety. Czasem też odwiedzają kumpli. Wkurzają się niesamowicie, gdy zauważą zepsuty czajnik, zdemolowaną kuchenkę bądź pobazgrany obraz na ścianie. Za ich nerwy otrzymujesz dodatkowe punkty. Musisz jedynie uważać, by nie wpaść. Gdy któryś ze współpracowników zauważy, że niszczysz mienie firmy, będziesz miał olbrzymie kłopoty.

ZEMSTA URZĘDASA jest typową produkcją niskobudżetową – przeciętną od strony graficznej, ale zabawną i wciągającą. Ot, do pogrania przez piętnaście minut, w przerwie pomiędzy poważniejszymi zajęciami. Program doczekał się też kontynuacji, zatytułowanej ZEMSTA KUJONA. Tym razem gracz trafiał do szkoły i demolował ją w niemalże identyczny sposób.



Kawa będzie miała dziwny smak... Cóż, humor ZEMSTY URZĘDASA jest chwilami ciężki



Kolor niebieski uspokaja... ale nie bohatera gry. Koleś jest furiatem, i to cholernie perfidnym!

The Sims BUSTIN' OUT

Pierwsza, całkiem udana próba przeniesienia simów na konsole. Gra THE SIMS: BUSTIN'OUT ukazała się na wszystkie pudła nowej generacji, zobaczyli ją też właściciele GBA i N-Gage. Dla programistów, zwłaszcza tych tworzących wersję na Xboxa, stanowiła wprawkę przed podejściem do głównego tegorocznego dania – oczekiwanego THE SIMS 2.

W BUSTIN'OUT **żyjesz życiem trójwymiarowej rodzinki mieszkającej w niewielkim, ale przytulnym domku.** Wybierasz sobie bohatera, nadajesz mu wygląd, płeć, znak zodiaku. Następnie opiekujesz się nim, podobnie jak w grze THE SIMS. Spełniasz jego najskrytsze pragnienia, a jednocześnie dbasz, by za bardzo się nie lenił. Masz do dyspozycji 25 różnych lokacji, ponad 400 różnych przedmiotów, a także 7 bardzo zakręconych ścieżek kariery. W tej grze możesz zostać masażystą, trenerem jogi, guru sekty Miłość, zwariowanym rockowym artystą, gwiazdą kina, wojskowym, wizażystą, gangsterem („Rodzina Soprano" się kłania), włamywaczem, złodziejem samochodów, futbolistą, a nawet szalonym naukowcem czy tajnym agentem! Autorzy programu przyszaleli:-)

Wybranej postaci towarzyszysz od wczesnego dzieciństwa, kiedy to mieszka „u mamusi za piecem" i musi się jej słuchać. Później twój bohater (względnie bohaterka) wyprowadza się do przyczepy campingowej, gdzie uczy się gotować i walczy z wszechogarniającym bałaganem. Z czasem zdobywa lepszy dom, dobrze płatną pracę i kandydata na „drugą połówkę". Dochodzi do ślubu i rodzą się dzieci. **Każdy z owych etapów niesie z sobą coraz bardziej skomplikowane wyzwania.** Można nawet trafić do domu, w którym straszy, bądź zamieszkać w klubie sportowym!

THE SIMS: BUSTIN'OUT spodobał się właścicielom konsol. Zebrał dobre recenzje, a internetowe fora gry szybko zaludniły się. Niestety, o powtórzeniu sukcesu pecetowej wersji nie mogło być mowy. Gusta konsolowych graczy diametralnie różnią się od preferencji „starej gwardii". Ci pierwsi kochają przecież bijatyki i zręcznościówki, ci drudzy gustują w strategiach i tolerują gry ekonomiczne.



Basen na dachu wieżowca? A co, stać mnie! Zwłaszcza gdy myślę o karierze sportowej





Giera znana z nadmorskich kurortów pojawia się i w BUSTIN'OUT

Małe jest piękne?

Wersja przeznaczona dla konsoli GBA została znacznie uproszczona w stosunku do pudła i oferowała tylko pseudotrójwymiarową grafikę. Wiele elementów zabawy przeniesiono jednak bez większych zmian!

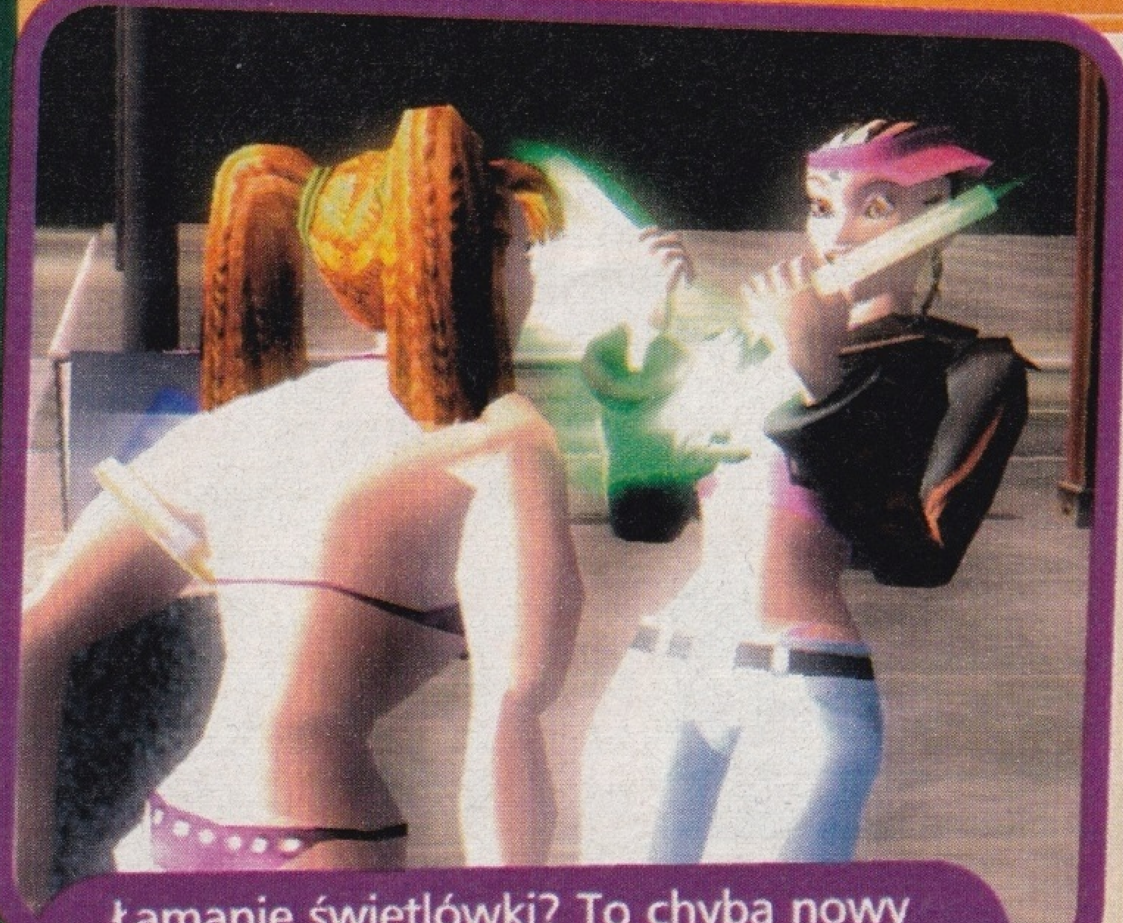






Na takich fajowych kulkach ćwiczą w realu piloci. Ale od czego jest gra?

THE URBZ SIMS IN THE CITY



Łamanie świetlówki? To chyba nowy sposób doładowania na technoparty ;-)

Ta gra, nosząca romantyczny podtytuł THE SIMS IN THE CITY, wciąż jeszcze się nie ukazała. Późną jesienią trafi do domów właścicieli PlayStation 2, GameCube'ów, Xboxów oraz konsolek Gameboy Advance oraz Nintendo DS.

Dlaczego THE URBZ? **Słówko to w języku angielskim oznacza mieszkańców miasta i rzeczywiście – akcja gry toczy się w dużej aglomeracji.** Oczywiście nadal kontrolujesz członka niewielkiej rodziny i spełniasz jego zachcianki. Starasz się, by się rozwijał i by był szczęśliwy. Dbasz też o jego reputację. Ta ostatnia ma w THE URBZ olbrzymie znaczenie. Jeśli sim, przepraszam, urb, postrzegany jest jako dobry i uczciwy pracownik, ma szansę na awans. Jeśli cenią go sąsiedzi, może liczyć na ich pomoc i szacunek. Może też wchodzić do większej ilości sklepów, kupować nowe ciuchy, robić sobie tatuaże. **Wraz z postępami w grze otrzymujesz dostęp do kolejnych części miasta – tym samym otwierają się przed tobą nowe perspektywy (i nowe możliwości zabawy).**

THE URBZ pozwoli też grającemu wybrać się do pracy i tam nawiązywać kontakty towarzyskie. Samo miasto żyje zaś 24 godziny na dobę, siedem dni w tygodniu. Roi się w nim od ludzi różnej płci i kolorów skóry, pochodzących z różnych środowisk. Z większością z nich da się porozmawiać, a czasem także zaprzyjaźnić. W grze są też modne kluby, jasno świecące neony, domy towarowe, a nawet osiedla, do których wstęp mają tylko najbogatsi. Jeździ też metro! Autorzy przygotowali 12 różnych dzielnic z charakterystyczną tylko dla nich architekturą, kilkaset różnych modeli urbów oraz całą masę zakręconych przedmiotów, z których część pojawi się także w SIMS 2.

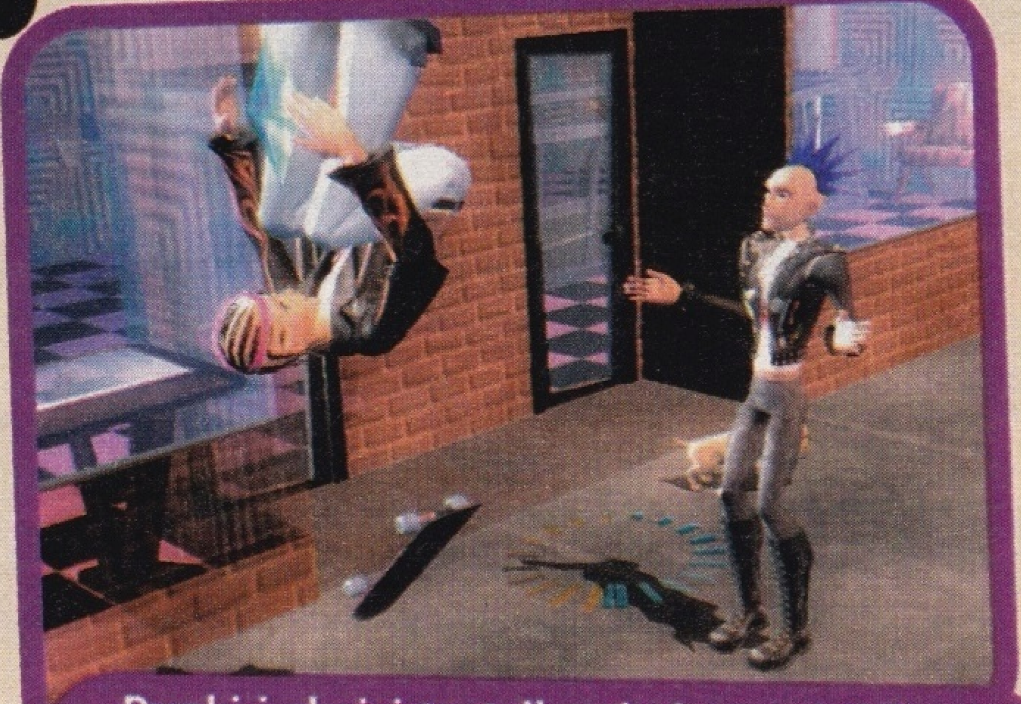
Gra prezentuje się wspaniale. Animacje ludków są płynne, zastosowano też mnóstwo efektów specjalnych wygładzających i poprawiających wygląd otoczenia. Świetnie prezentuje się deszcz, który dodatkowo wpływa na samopoczucie urbów, zwłaszcza gdy nie mają parasolki. W przypadku konsoli PlayStation 2 program wykorzysta kamerę EyeToy, udostępniając zabawne minigierki. Z kolei na Xboxie całość da się podłączyć do telewizora HDTV!







W programie nie zabraknie futurystycznych gadżetów



Punki i skejci to tylko dwie spośród wielu subkultur sportretowanych w grze

GBA rządzi!

To będzie jedna z ładniejszych gier na konsolkę GBA, a także pierwszy wielki hit przeznaczony dla DS'a. Poprawiono przede wszystkim interakcje postaci: teraz simy zachowują się bardziej „po ludzku" :-)



The SIMS ONLINE



Żyjemy w globalnej wiosce. Simy opanowały świat. Ktoś ma jeszcze jakieś wątpliwości?



Baby na boisku? W tej grze nawet mecz piłkarski staje się okazją do plotek



Czasami trudno się zorientować, kto i o czym gada. Ale w realnym biurze też tak bywa :-)



Trzy lata temu każda duża, szanująca się firma marzyła, by mieć w swojej ofercie chociaż jedną grę MMORPG. Wydawało się bowiem, że to czysty i pewny biznes: koszty produkcji sieciówek nie są wysokie, za utrzymanie serwerów płacą liczni sponsorzy, a setki tysięcy graczy z uśmiechem na ustach buli co miesiąc po 10 dolarów, by móc utrzymać swe konta w grze. Czysty zysk sięga niejednokrotnie miliona baksów, a przecież żywot sieciowej zabawy trwa wielokrotnie dłużej niż normalnej wersji. Zainteresowanie tą ostatnią spada na ogół w 3 miesiące po premierze, podczas gdy w tym samym czasie sieciówka zaczyna dopiero swój triumfalny pochód przez komputery.

Dobre złego początki

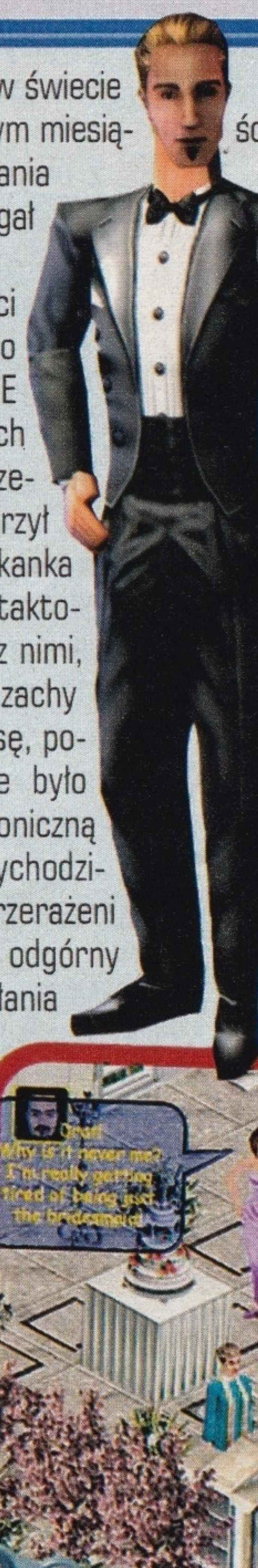
Firma Electronic Arts nie chciała być gorsza i niemalże w tym samym czasie rozpoczęła prace nad kilkoma produktami przeznaczonymi do zabawy w Sieci.

Wielkie zainteresowanie fanów wzbudził NEED FOR SPEED: MOTOR CITY, program pozwalający pościgać się wypasionymi gablotami po ulicach wirtualnego miasta. **Największym pewniakiem był jednak THE SIMS ONLINE. Producenci mówili wówczas, że ten właśnie program po prostu nie mógł się nie sprzedać!** Wystarczyło przecież wziąć gotowy silnik graficzny i uzbroić go w tryb sieciowy, potem zaś przenieść do niego simów. Producentów czekał jeszcze trudny obowiązek dorzucenia kilku nowych opcji, w tym możliwości prowadzenia rozmów w czasie rzeczywistym. Należało też stworzyć nowe przedmioty oraz zachowania takie jak uśmiech, grymas niezadowolenia czy najzwyklejsze w świecie przybicie piątki.

Mimo pozornej prostoty prace nad grą dłużyły się w nieskończoność. Programiści co chwila napotykali stada potężnych problemów i mocowali się z nimi niczym zawodowi zapaśnicy. Electronic Arts zbijało zaś kasę w niekonwencjonalny sposób: we wrześniu 2002 roku podpisało kontrakt, na mocy którego w grze miały pojawić się produkty McDonald's i procesory firmy Intel. Zainteresowane instytucje sporo zabuliły za możliwość zaprezentowania swoich towarów. Nieoficjalne źródła mówiły, że na obu kontraktach znalazła się suma miliona dolarów!

Szał po premierze

Gra trafiła do amerykańskich sklepów pod koniec 2002 roku. Niemal od razu wzbudziła spore zainteresowanie fanów. W przeciągu tygodnia nowe domy znalazło około 90 tysięcy pudełek z programem. Większość ich właścicieli niemal od razu założyła konto w świecie gry i rozpoczęła zabawę. Po pierwszym miesiącu średni dzienny czas przebywania w wirtualnym mieście Alphaville sięgał aż trzech i pół godziny!



Wówczas nikt nie miał wątpliwości – program podobał się. Chwalono poprawiony w stosunku do THE SIMS wygląd oraz zestaw nowych przedmiotów. Sama rozgrywka przebiegała standardowo. Gracz tworzył swojego sima, pakował go do mieszkanka i zaczynał swe wirtualne życie. Kontaktował się z innymi simami, plotkował z nimi, czasem trochę pracował, grał w szachy i wybierał się na zakupy. Zarabiał kasę, poprawiał statystyki postaci, co nie było trudne, gdyż gra cierpiała na chroniczną banalność. Po prostu wszystko przychodziło graczom z szaloną łatwością. Przerażeni tym programiści wprowadzili nawet odgórny limit gotówki, by zmusić ich do działania i nieco skomplikować zabawę!

Powolny upadek

Niestety, nie wszystkim THE SIMS ONLINE przypadło do gustu. **Wnikliwi dziennikarze, a później i gracze niemal od razu zauważyli, że tak naprawdę gra jest wielkim wirtualnym czatem, w którym można pogadać z ludźmi z całego świata, a także wykonać proste czynności.** Z ekranu zieje zaś nudą, gdyż nie da się przyspieszyć upływu czasu. W efekcie gracz siedzi przed monitorem i patrzy, jak sim się myje, spaceruje po domu, do kogoś dzwoni bądź ogląda telewizję. Wszystko to trwa w nieskończoność.

W dodatku pod koniec 2003 roku społecznością simową wstrząsnął potężny skandal. EA zablokowało konto (czyli uniemożliwiło zabawę) profesorowi Peterowi Ludlowowi, pracownikowi akademickiemu uniwersytetu w Michigan. Ów stateczny naukowiec nie dopuścił się żadnego przestępstwa – nie mordował innych graczy, nie korzystał z cheatów ani też nie włamywał się na konta innych użytkowników. Prowadził za to sieciowy dziennik, w którym omawiał ciemne strony życia w wirtualnym Alphaville. **Opisywał swe spotkania z wirtualnymi wariatami i mordercami, nieletnimi prostytutkami i złodziejami.** Pokazywał przy okazji, że sieciowa społeczność powoli upodabnia się do tej rzeczywistej, jaką każdy gracz zna z własnego podwórka.

Obecnie SIMS ONLINE powoli dogorywa. Oficjalna strona gry nie była aktualizowana od czerwca bieżącego roku, a kolejne fanowskie witryny znikają z Sieci.



A potem żyli długo i szczęśliwie... Czyż to nie uroczy widok – takich scenek w grze nie brakuje

Idziemy na party

Rozrywka taneczno-trunkowa bardzo dobrze wpływa na rozwój mięśni udowych, łydkowych i jelitowych. Zaproś znajomków z Sieci na imprę i dajcie czadu!



Imprezka rozwija się we właściwym kierunku. Niestety nie można zatrudnić się jako panienka w klatce...



Jumpreza w kurorcie. Dmuchany fotel z promocji Coca-Coli, jakiś kolo staje na głowie...



Po plażowaniu czas na dyskotekę. Muzyka na full, a niektórzy nadal paplają!

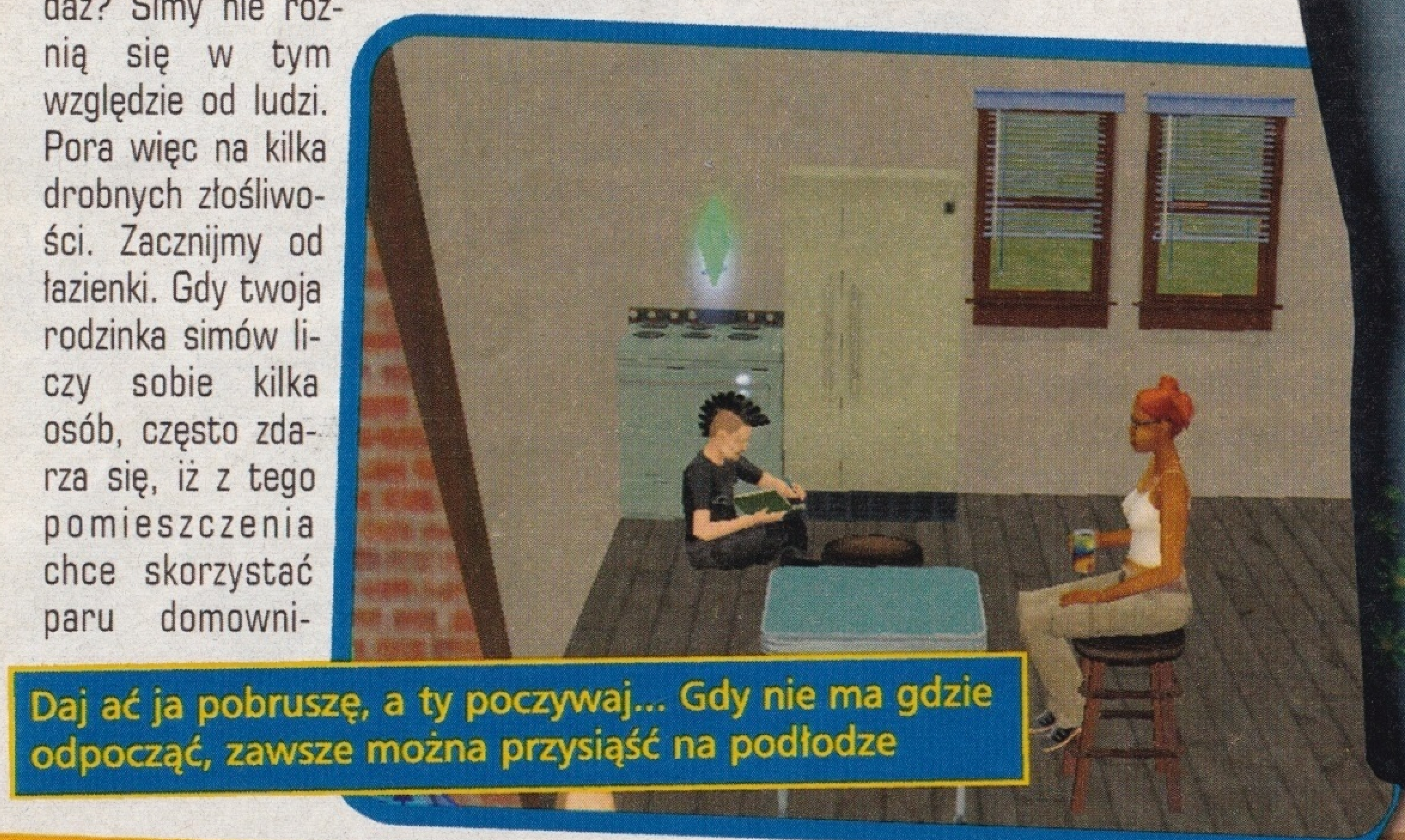
101 SPOSOBÓW *na wykończenie Sima*

Pokaż swoje mroczne oblicze. Zamień życie Simów w prawdziwe piekło...

Czy twój sim jest zadowolony i szczęśliwy? Zjadł dzisiaj pożywne śniadanko? Nauczył się czegoś, pobawił, spotkał ze znajomymi... **Koniec tego dobrego – życie to nie bajka! Pora ściągnąć twojego podopiecznego na ziemię i pokazać mu, jak wygląda ponura rzeczywistość.** Jeśli masz dosyć ciągłego stawania na głowie, aby zadowolić coraz bardziej rozbuchane potrzeby małego ludka, możesz spróbować urozmaicić mu trochę życie i dostarczyć znacznie silniejszych wrażeń...

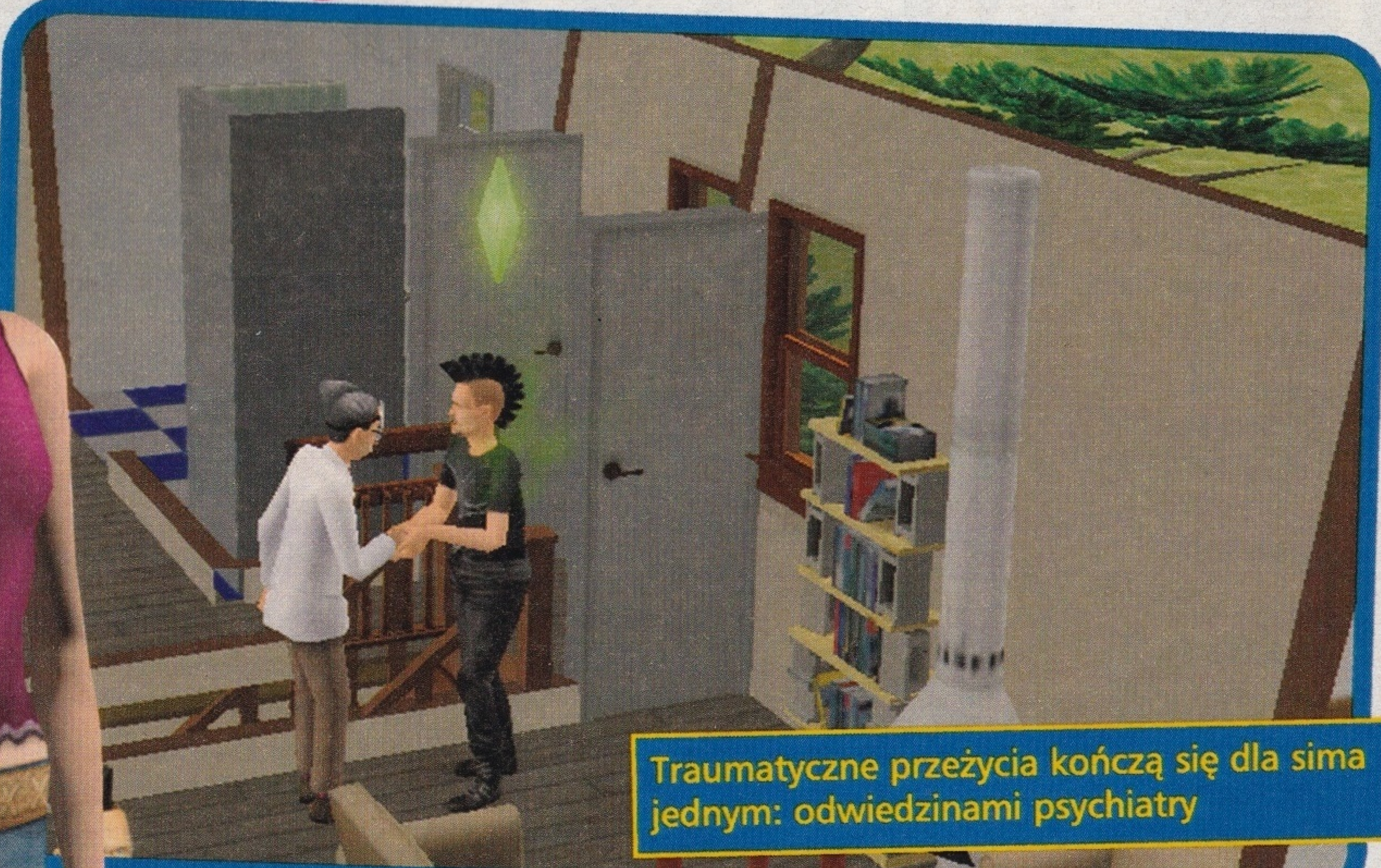
Drobne niedogodności...

Chyba każdy lubi komfort i wygodę, nieprawdaż? Simy nie różnią się w tym względzie od ludzi. Pora więc na kilka drobnych złośliwości. Zacznijmy od łazienki. Gdy twoja rodzinka simów liczy sobie kilka osób, często zdarza się, iż z tego pomieszczenia chce skorzystać paru domowników naraz. Oczywiście mógłbyś urządzić dom tak, aby były w nim dwie osobne toalety z umywalkami i prysznicem, ale... po co się męczyć? Ogonek zniecierpliwionych simów stojących w kolejce do kabiny prysznicowej na pewno poprawi ci nastrój. Oczywiście nie ma mowy o kąpieli, gdy obok na porcelanie zasiada inny członek rodziny, zajęty wiadomo czym... Jeśli chcesz mieć jeszcze więcej zabawy, kup sobie ekspres do kawy i każ simom pić pobudzający napój do oporu.



Daj ać ja pobruszę, a ty poczywaj... Gdy nie ma gdzie odpocząć, zawsze można przysiąść na podłodze





Traumatyczne przeżycia kończą się dla sima jednym: odwiedzinami psychiatry

Jeśli bawi cię widok twoich podopiecznych biegających po korytarzach i pokojach, zadbaj o to, aby telefon znalazł się w jak najdalszym zakątku domu. Ubaw gwarantowany! Nie ma nic milszego, jak widok sima rzucającego aktualnie wykonywane zajęcie i pędzącego do dzwoniącego gdzieś daleko telefonu...

Dzwoń po 998

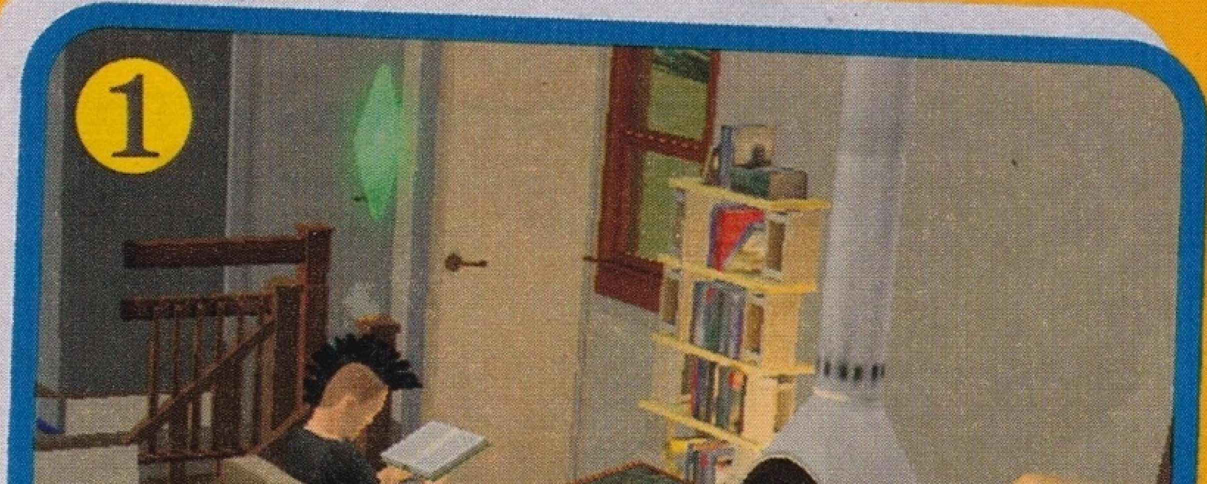
Z ogniem nie ma żartów, a simy nie są niestety wykonane z azbestu i należą do kategorii „rzeczy łatwopalne". Jeśli więc gdzieś wybuchnie pożar, a ty odpowiednio szybko nie zareagujesz, to staniesz się... dumnym posiadaczem urny z prochami śp. sima!

Jak więc sprawdzić, czy twój podopieczny, niczym Feniks, odrodzi się z popiołów? Metod jest kilka. Najłatwiejsza to zainstalowanie w którymś z pokoi kominka (najlepiej w sypialni). Dodatkowo powinieneś zadbać, aby wokół paleniska znalazło się trochę łatwopalnego śmiecia (biblioteczka z książkami świetnie się do tego celu nadaje). Na wszelki wypadek łóżko sima też możesz otoczyć np. krzesłami – tylko tak, aby biedaczek miał się jak do niego dostać przed snem. Przed zaśnięciem wystarczy rozpalić ogień, położyć podopiecznego spać i... czekać na efekty. Niestety, czasem się zdarza, iż kominek sam wygasa – wtedy trzeba ponownie rozpalić ogień...

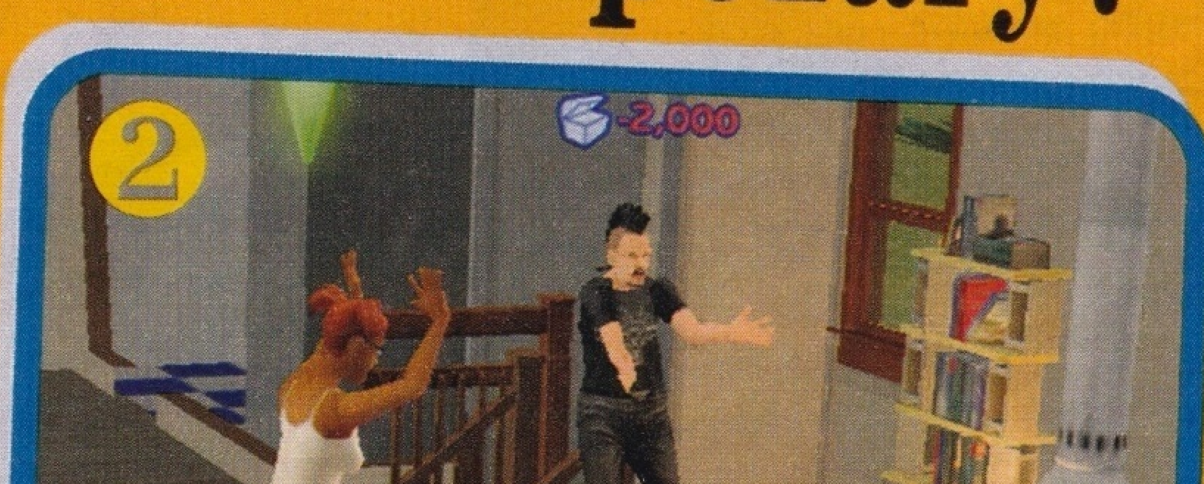
Doskonałym źródłem ognia może być kuchenka gazowa lub dowolne urządzenie elektryczne (a rodzice mówili, żeby montować czujki przeciwpożarowe!). Ryzyko pożaru w kuchni jest tym większe, im umiejętności kulinarne sima mniejsze. Jeśli więc największa łamaga będzie ciągle gotowała obiadki, jest szansa na płomienne widowisko.

Jak wzniecać efektowne pożary?*

*redakcja ostrzega: nie róbcie tego w domu!



Obstawienie kominka dużą ilością łatwopalnych gratów to chyba zły pomysł...



Atmosfera robi się gorąca... Właśnie ogniem zajął się zabytkowy stoliczek po prababci...



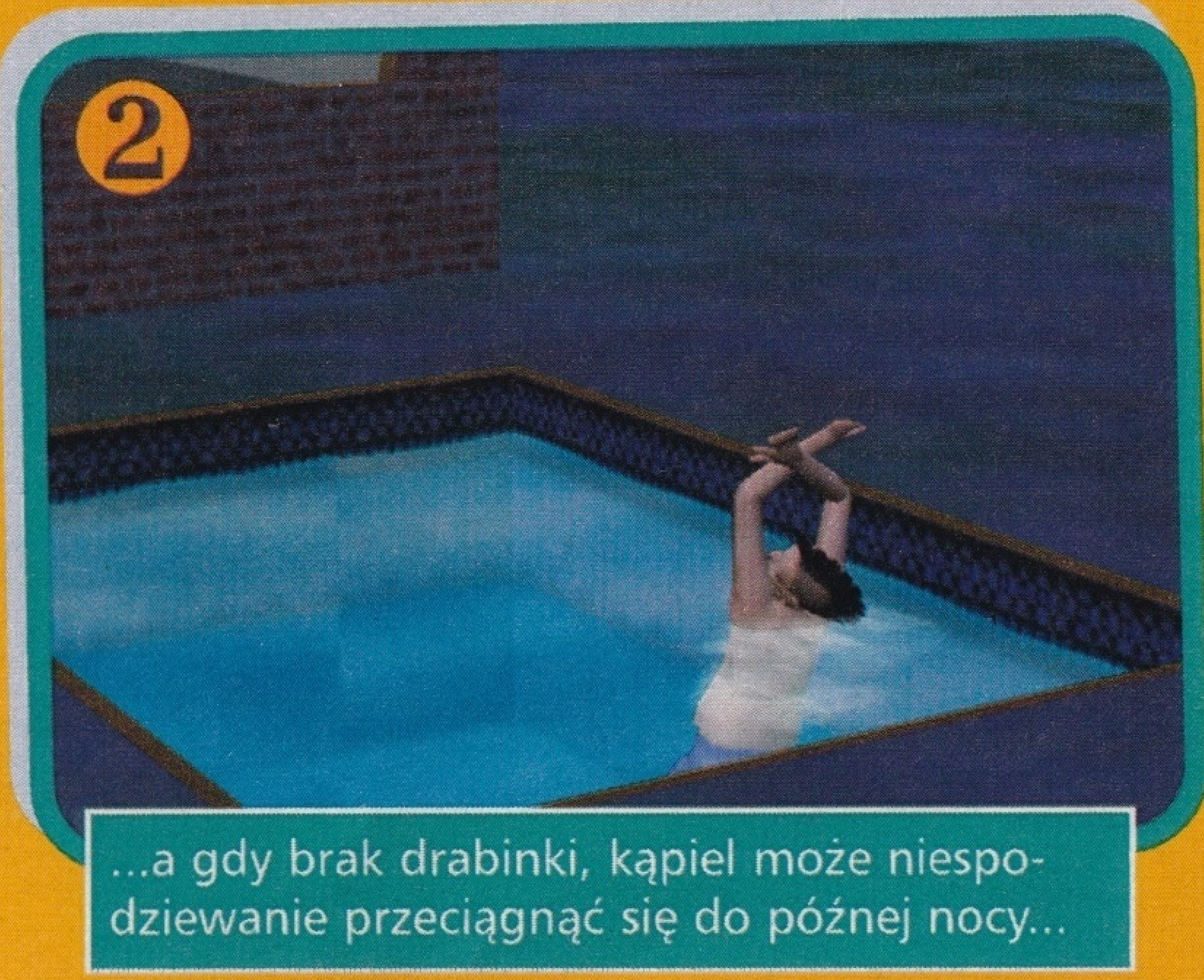
Na widok ognia simy wpadają w histerię i trudno je zmusić do efektywnego działania

Większe muskuły, mały mózg...

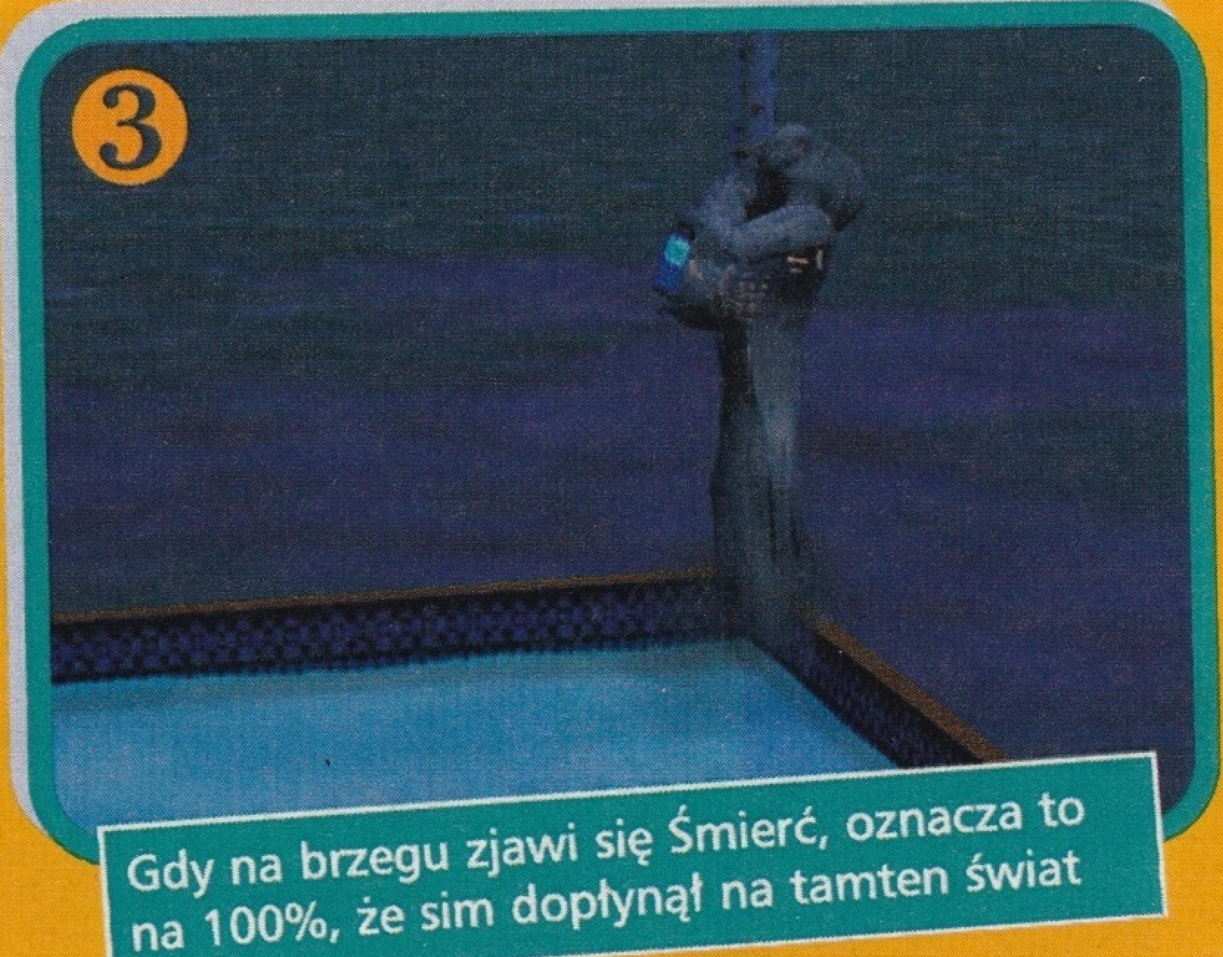
Nadmiar ćwiczeń fizycznych może być równie zabójczy, co kompletny bezruch



W upalny dzień nie ma nic przyjemniejszego jak skok do basenu i pławienie się w wodzie



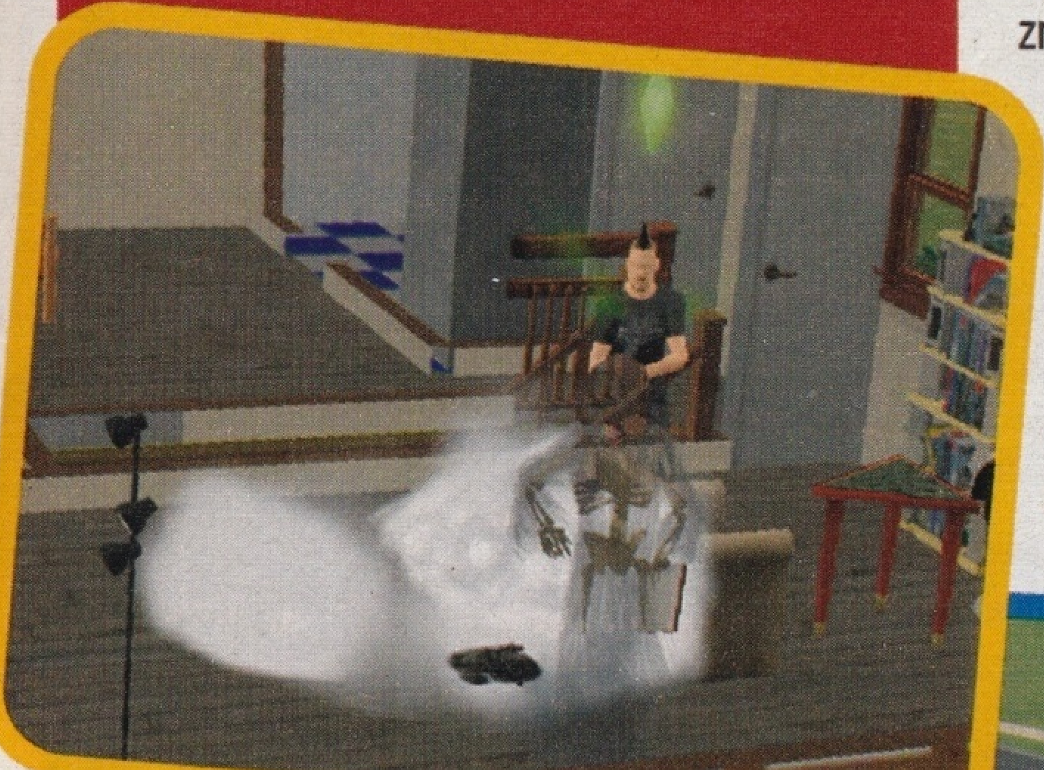
...a gdy brak drabinki, kąpiel może niespodziewanie przeciągnąć się do późnej nocy...



Gdy na brzegu zjawi się Śmierć, oznacza to na 100%, że sim dopłynął na tamten świat

Sim strażak

Niekiedy twoi podopieczni wykazują się wyjątkową odwagą (lub jak kto woli, głupotą) i próbują sami gasić pożar. No cóż, takie działanie może ci tylko ułatwić eksterminację sima. Wystarczy bowiem, że płomienie odetną mu drogę ucieczki, a już po chwili zamiast strażaka-amatora będziesz miał... jeszcze ciepłą urnę z prochami pupila.



Przetrenowanie = śmierć

Chyba każdy marzy o ogródku z basenem, simy także. **Jeśli w twojej posiadłości pojawi się miejsce do taplania się w wodzie, na pewno znajdą się chętni do kąpieli.** Nic dziwnego, w końcu jest to świetna forma relaksu oraz możliwość poprawy kondycji fizycznej. Budując basenik pamiętaj, aby miał on odpowiednie rozmiary – aby dało się w nim popływać. Simy to lubią. Nie zapomnij o trampolinie – zachęci ona twoich podopiecznych do wejścia do wody. Zapomnij natomiast o... drabince do wyjścia z basenu. Dzięki temu twego sima najpierw czeka nabranie krzepy i umiejętności Otylii Jędrzejczak, a następnie... śmierć z wycieńczenia.

Pamiętaj, że basen cieszy się zwykle ogromną popularnością! Jeśli nie chcesz wykończyć od razu całej rodziny, oddziel go barierką od reszty ogródka i kontroluj, kto ma ochotę na kąpiel. Jeśli masz nielubianego sąsiada, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zaprosił go do siebie i zaproponował wodne igraszki. Po kilku godzinach twój „problem" sam się „rozpłynie"...

Kąpiele z lokówką

Rzeczy mają to do siebie, że często się psują. W simdomu jest identycznie. Uszkodzony przedmiot także można wykorzystać do eksterminacji członka twojej rodzinki. Na przykład taka sympatyczna lampka nocna... Jeśli postawisz ją w łazience i odpowiednio długo będziesz eksploatował, zapewne przepali się w niej żarówka. Teraz tylko kilku kąpiących się domowników nie posprząta po sobie pomieszczenia i nieszczęście gotowe. **Wystarczy bowiem, że postawisz sima w kałuży i każesz mu zmienić żarówkę, a na pewno zostanie porażony prądem i jego dusza z szybkością impulsu elektrycznego opuści ten świat...**

Mały majsterkowicz

Do rażenia prądem można także wykorzystać inne urządzenie elektryczne (np. komputer czy telewizor), o ile... zechce się ono akurat popsuć. Wystarczy wtedy do jego naprawy oddelegować jakiegoś niewykształconego technicznie sima i masz praktycznie pewne jak w banku, że po chwili zmagania się z uszkodzonym gratem nastąpi śmiertelne porażenie prądem.

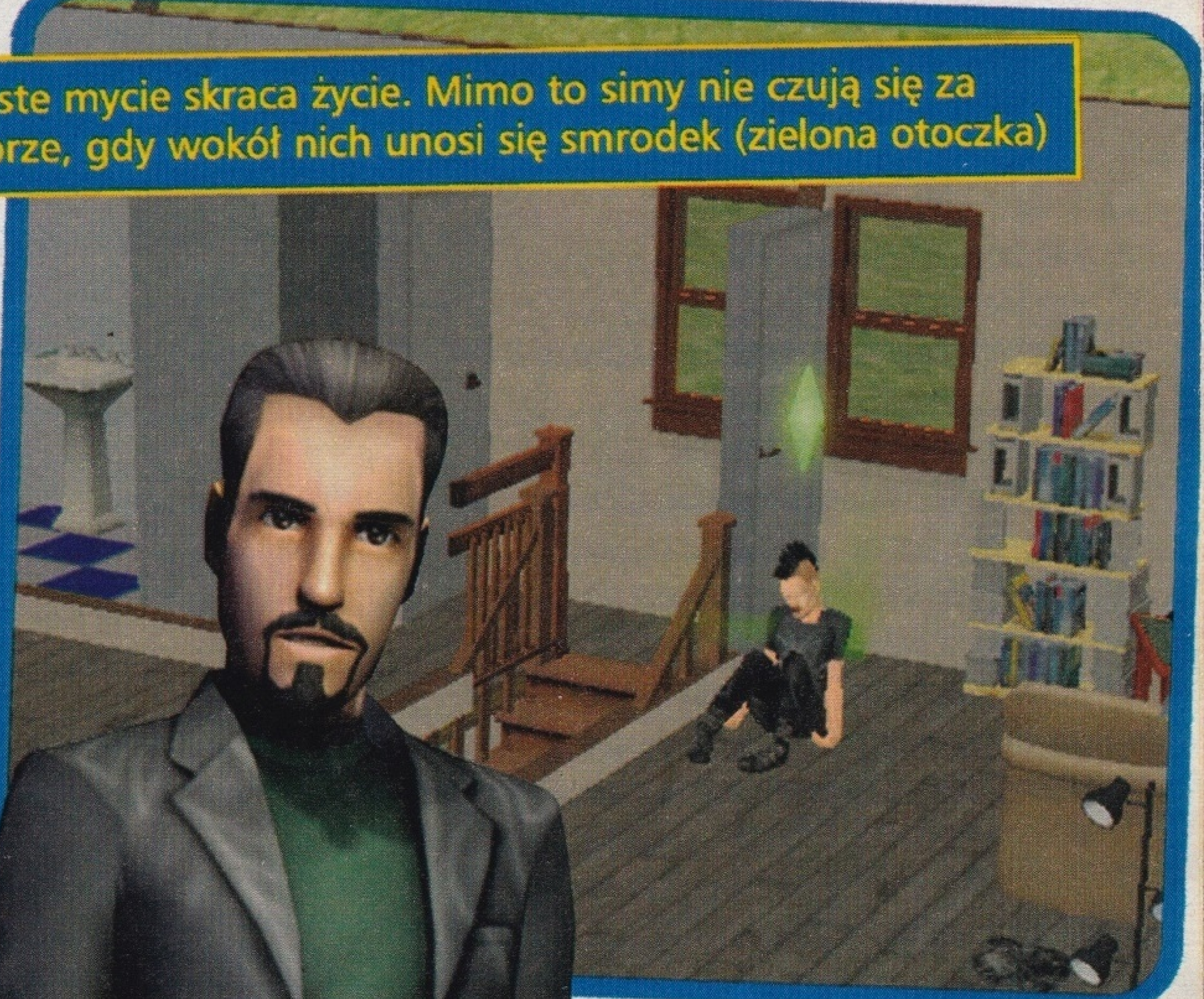


Szkoła to jednak ciężki kawałek chleba! Zwłaszcza dla zagłodzonego małego sima... Ten nie zdążył nawet dojść do domu

Zagłodzony, zamęczony...

Spore oszczędności w nadszarpniętym budżecie domowym przyniesie głodzenie sima. Co prawda radykalna dieta sprawi, że będzie on wyglądał jeszcze bardziej anemicznie niż Celine Dion, ale cóż – jest wojna, są ofiary. Na pocieszenie biedakowi możesz zostawić... toaletę i wszelkie inne luksusy. Poza tym – super ścisła dieta. **Nie zdziw się jednak, gdy po takiej kuracji gdzieś w mieszkaniu znajdziesz urnę z prochami.**

Inną torturą może być pozbawienie sima możliwości spania. Wbrew pozorom nie jest to wcale takie łatwe, gdyż zmęczony i wyczerpany sim po prostu położy się w przypadkowym miejscu i zdrzemnie, aby odzyskać siły. Ale od czego masz głowę pełną wrednych pomysłów? **Zawsze można wybudować jakiś ciasny korytarz lub zaułek i zamknąć w nim sima tak, aby nie mógł się położyć.** Na niewielkiej przestrzeni spać się nie da, ale świetnie zmieści się tam... nagrobek lub urna.



Częste mycie skraca życie. Mimo to simy nie czują się za dobrze, gdy wokół nich unosi się smrodek (zielona otoczka)



Uwięziony, czyli martwy

Najbardziej makabrycznym sposobem eliminacji sima jest... zamurowanie go żywcem w jakimś niewielkim pomieszczeniu. **W sumie pomysł nie nowy, ponieważ praktykowano go w rzeczywistym świecie już od stuleci.** Najpierw przygotuj jakieś miłe lokum – aby było taniej, nie musisz malować ścian ani dbać o inne luksusy. Jeśli chcesz wykazać się jakimś ludzkim odruchem, możesz do przyszłej celi wsta-

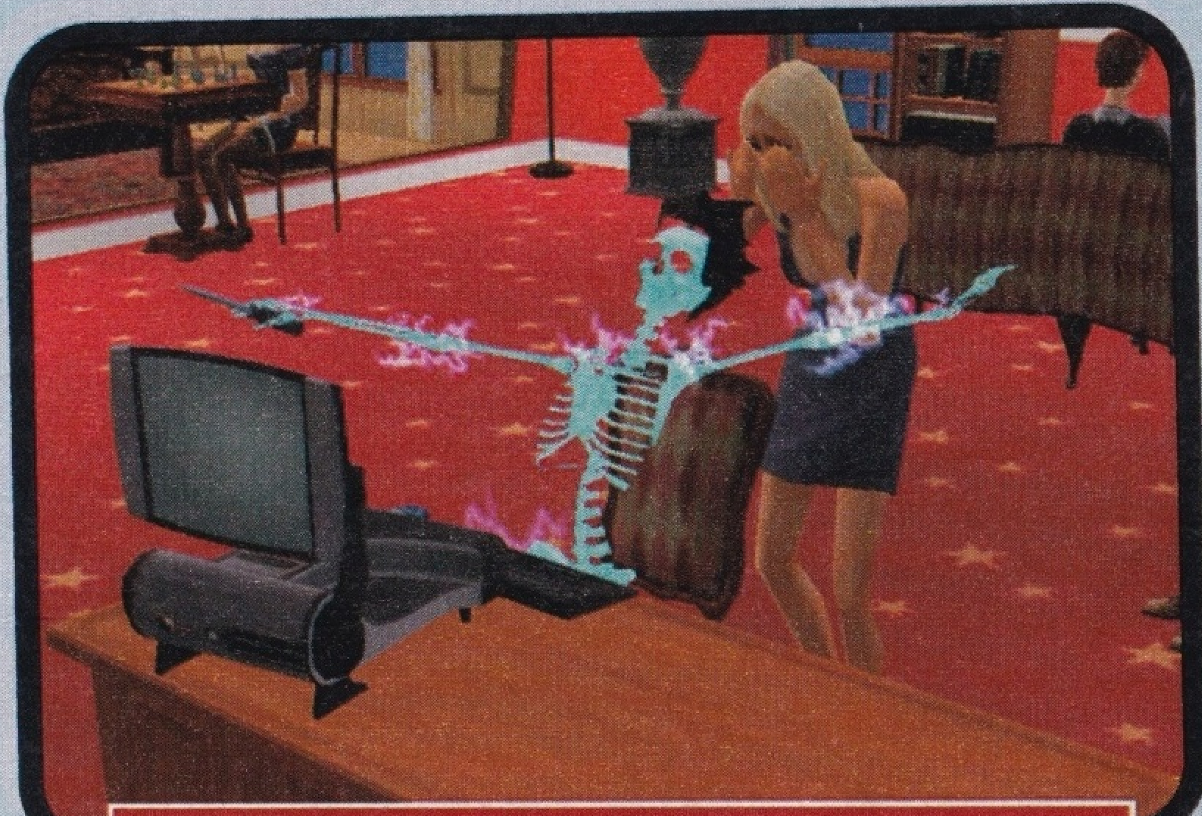


Kolejny pożar w domu. Na tym etapie rozpalonej simce może pomóc tylko szybka akcja straży pożarnej...

Podnosimy napięcie?

Elektryka prąd nie tyka? A może jednak tyka, zwłaszcza gdy stoi w kałuży...

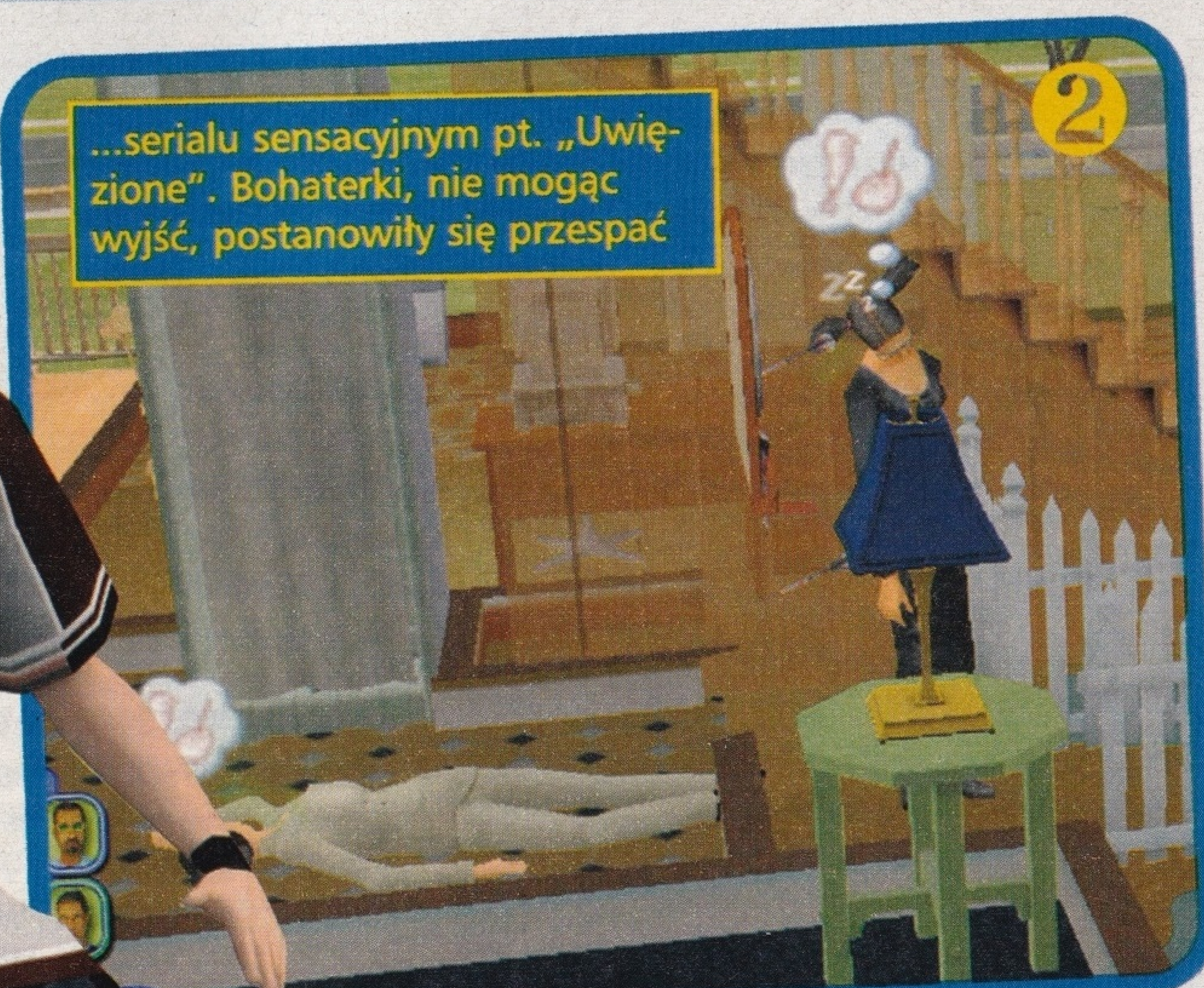

Urządzenia elektryczne mają to do siebie, że potrafią się zepsuć. Komputer np. się przegrzewa...


Szkoda forsy na fachowca? Nie ma sprawy, drobne naprawy wykonasz sam...


Cóż, po tym porażającym doświadczeniu potrzebujesz chyba trochę odpoczynku?

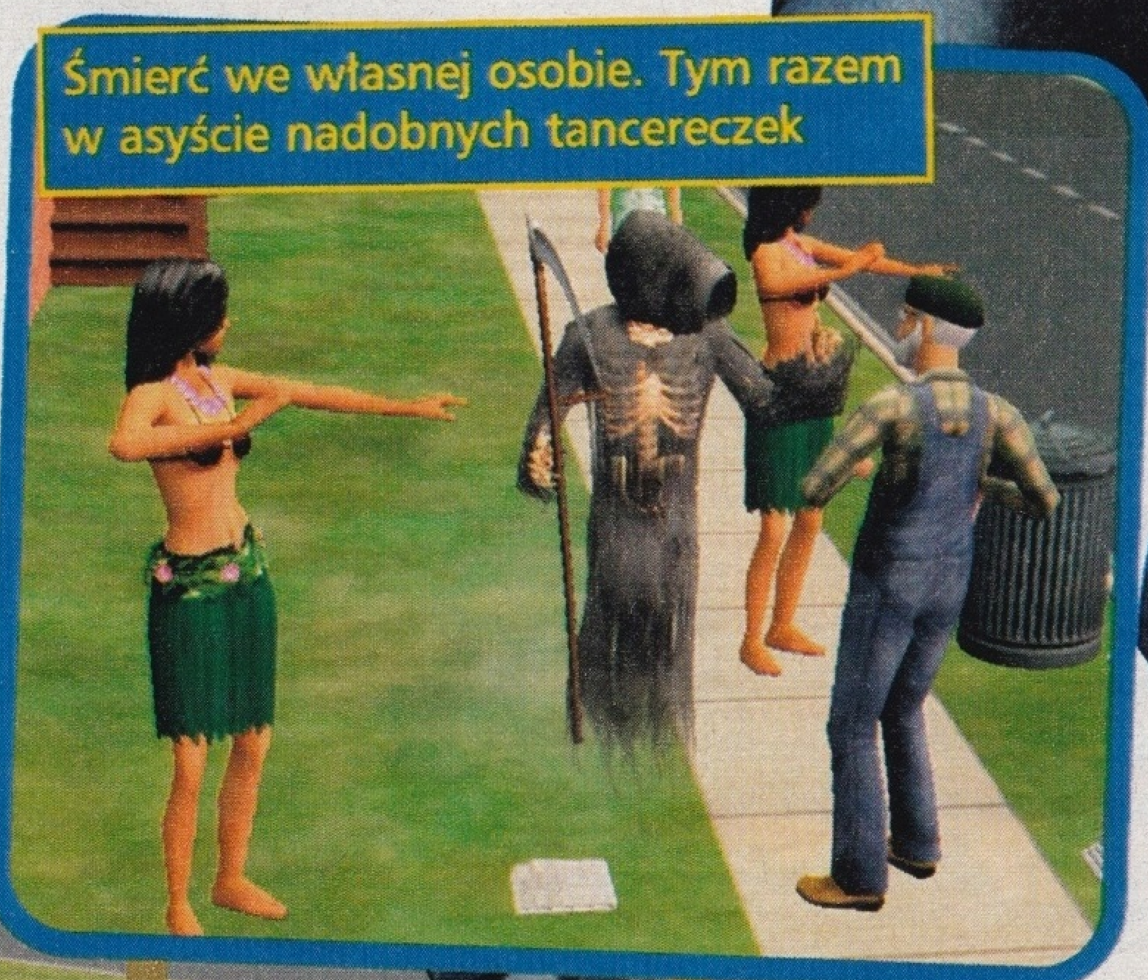
wić np. radio albo telewizor (zawsze więźniowi będzie raźniej, przynajmniej w początkowym etapie odosobnienia). **Potem już tylko pozostaje zwabić do pomieszczenia nic nie podejrzewającą ofiarę.** W tym celu możesz np. zadzwonić do któregoś z sąsiadów, a gdy się pojawi, zawołać go do stworzonej celi. Gdy już się w niej znajdzie, szybko wyjdź na zewnątrz, a wejście zamuruj albo zastaw jakimś meblem. Gdy teraz cierpliwie poczekasz, będziesz mógł podziwiać rozpacz i szaleństwo uwięzionego sima. Gdy jeszcze odczekasz trochę, nieszczęśnik zacznie znaczyć teren kałużami siusków... a na koniec pożegna się z tym światem.


Masz dosyć gości? Pozbądź się ich raz na zawsze. Te panie zaraz zagrają w... (1)


...serialu sensacyjnym pt. „Uwięzione". Bohaterki, nie mogąc wyjść, postanowiły się przespać (2)

Dziadek padł, bo stary był...

Życie sima kruche jest. Jak nie nieszczęśliwy wypadek przy kominku, to brak czujności przy basenie... Jak to się mówi, life is brutal and full of zasadzkas. Ale to nie wszystko. Simy się starzeją i umierają! Niestety, nie ma rady – kiedyś każdy z twoich podopiecznych odejdzie do krainy wiecznych łowów i wiecznie otwartych darmowych centrów handlowych. Na pocieszenie możemy tylko wspomnieć, że w takim wypadku śmierć pojawią się w towarzystwie dwóch hawajskich tancereczek. Dodatkowo odejście któregoś z domowników może być niezłym zastrzykiem gotówki dla domowego budżetu! Wiadomo, nie ma jak... dobra polisa ubezpieczeniowa.

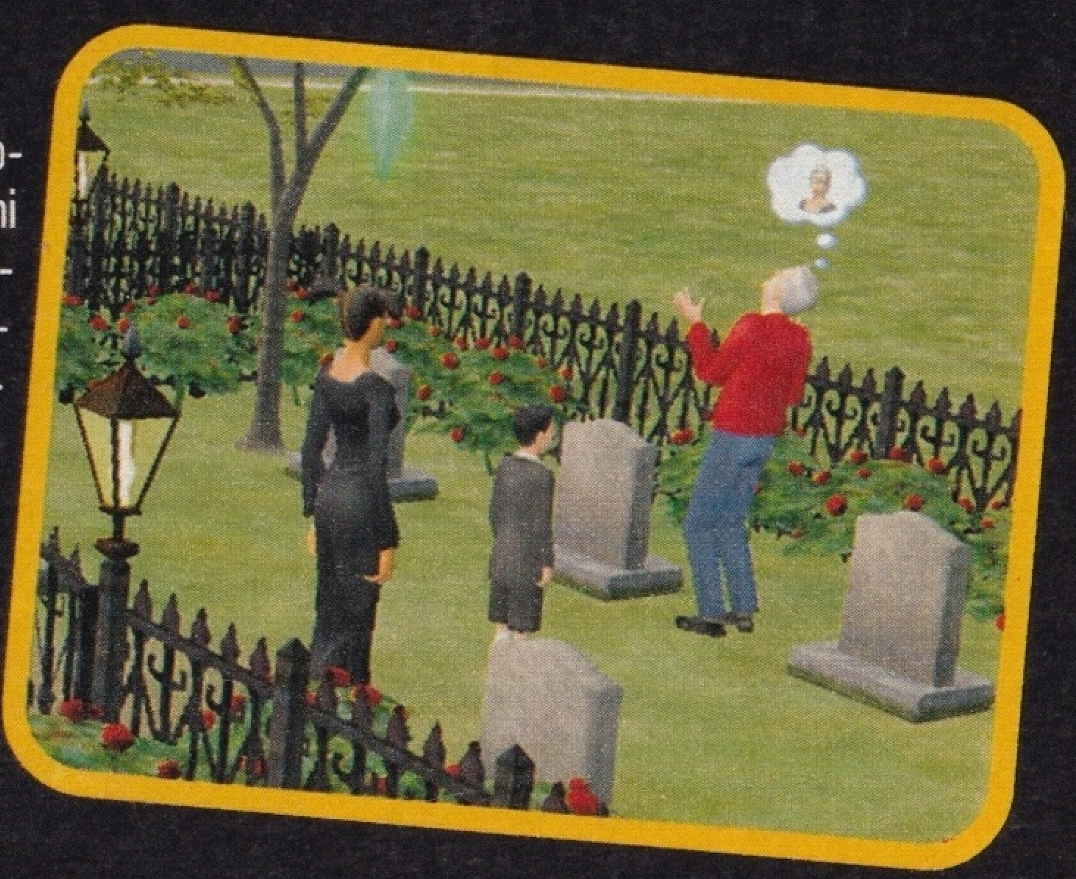

Śmierć we własnej osobie. Tym razem w asyście nadobnych tancereczek

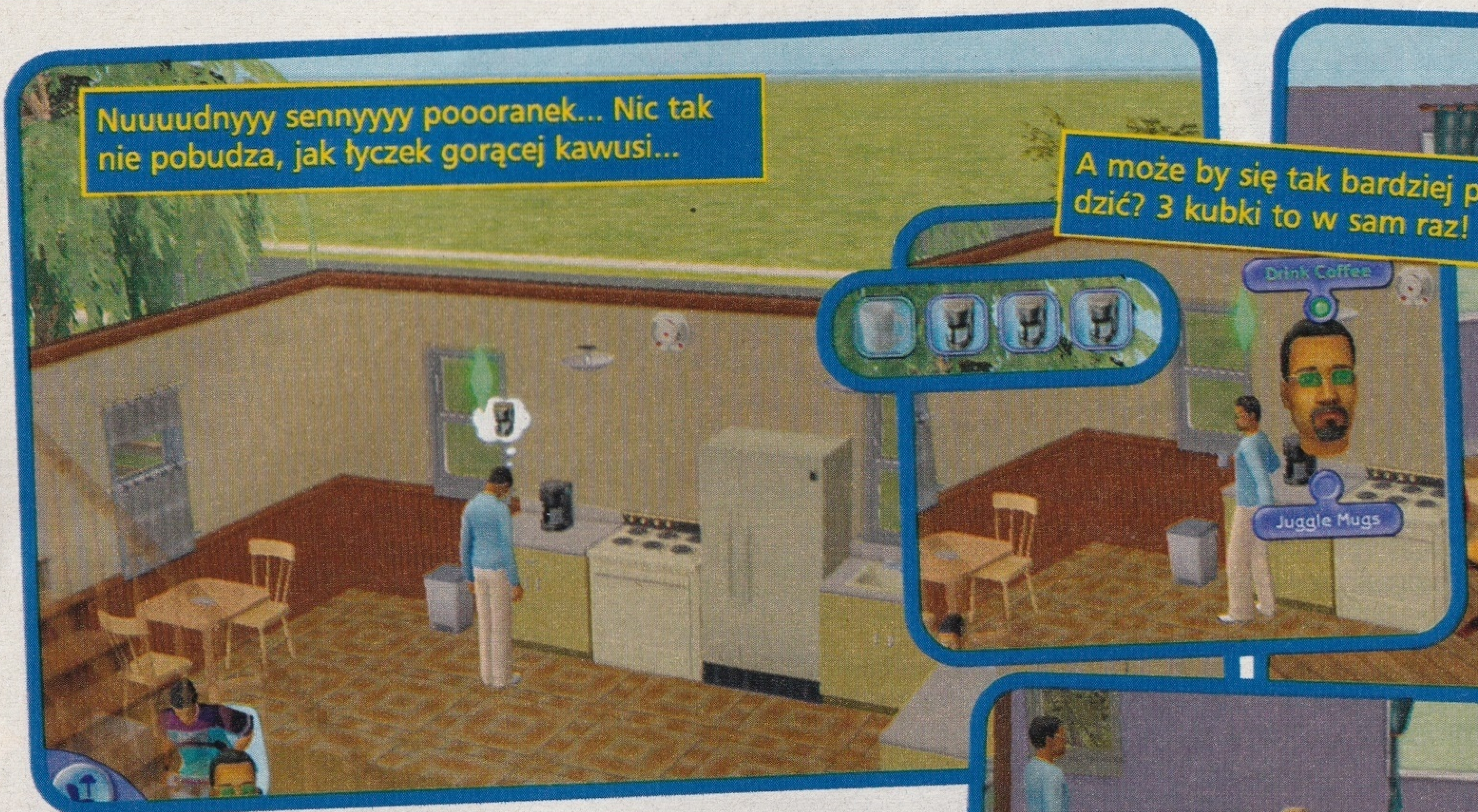

To była dramatyczna noc. Po jednej z simek została już tylko gustowna urna... (3)


...druga także właśnie dołącza do swojej koleżanki w zaświatach... (4)

Nagrobki są be!

Nagrobki w ogródku oraz urny z prochami w domu nie są zbyt pożądanymi elementami wyposażenia. Jeśli nie pozbędziesz się ich szybko (np. sprzedając), przy każdej nadarzającej się okazji simy będą gromadzić się wokół i wspólnie opłakiwać oraz wspominać nieboszczyka. Na początku jest to zabawne, potem robi się denerwujące, a na koniec wkurza, bo dezorganizuje życie domowe...









Czy tu mieszka Frankenstein?

Wśród bogatego wyposażenia simowego domku można znaleźć także taką oto magiczną maszynerię! Urządzenie, zbudowane z blaszanej balii, kilku pustaków, garnka z ziemniakami oraz baterii akumulatorów nie służy wbrew pozorom do tortur, ale do... podnoszenia wskaźników zadowolenia simów!

...a wnuczek chce się wynieść

Naturalną koleją rzeczy jest też, że w pewnym wieku dzieciaki chcą uciec z domu i rozpocząć własne życie. Simy mają dokładnie takie same marzenia, więc nie zdziw się, gdy twoja simpociecha nagle zamarzy o wyfrunięciu z rodzinnego gniazdka. Wtedy wystarczy znaleźć mu odpowiedni domek i już masz święty spokój oraz gwarancję samotnej starości.



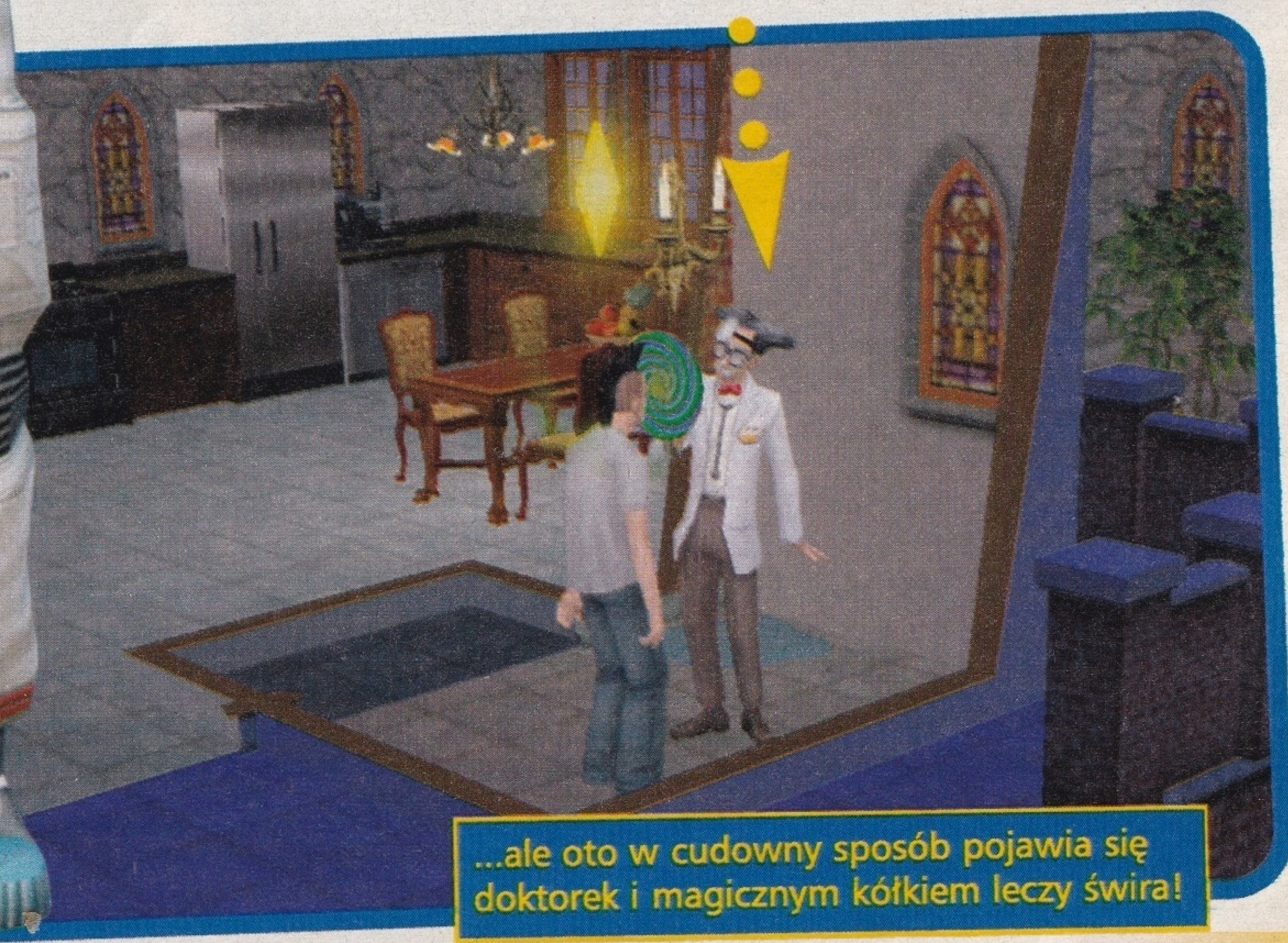












CO ROZKAŻESZ, *Simsy zrobią migiem*

Telefoniczne pogaduchy, party przy grillu, głupie żarty przez telefon... Simy są całkiem jak ludzie!

Kierując życiem swoich małych podopiecznych, nie zapominaj, że – całkiem jak w życiu – twoje stosunki z sąsiadami lub współlokatorami ściśle zależą od twoich zachowań. Dzięki odpowiedniemu postępowaniu staniesz się ulubieńcem wszystkich albo... zyskasz miano potwora!

Moja duszko, choć na łóżko...

Jeśli nie masz oddzielnych sypialni, a między twoimi simami rozciąga się uczuciowa pustynia, niektórzy członkowie rodziny mogą spędzić noc, drzemając na podłodze lub w fotelu! **Nie ma bowiem siły, która zmusi dwa „obce" sobie simy do położenia się w jednym łóżku.** Ale od czego odpowiednia gadka i bajera?

Pogaduszki, flirty, długie rozmowy... To wszystko zbliża do siebie ludzi. Od takiego właśnie delikatnego działania należy rozpocząć przekonywanie do siebie współmieszkańców. Gdy już wesoło sobie pogawritie, pora na dalsze etapy podgrzewania znajomości. Niewinne żarciki poprawią nastrój twojego rozmówcy na tyle, że być może da się przytulić, a to już dobry znak! Następne w kolejce są wspólne tańce oraz pocałunki, łaskotki i oczywiście odpowiednie prezenty.

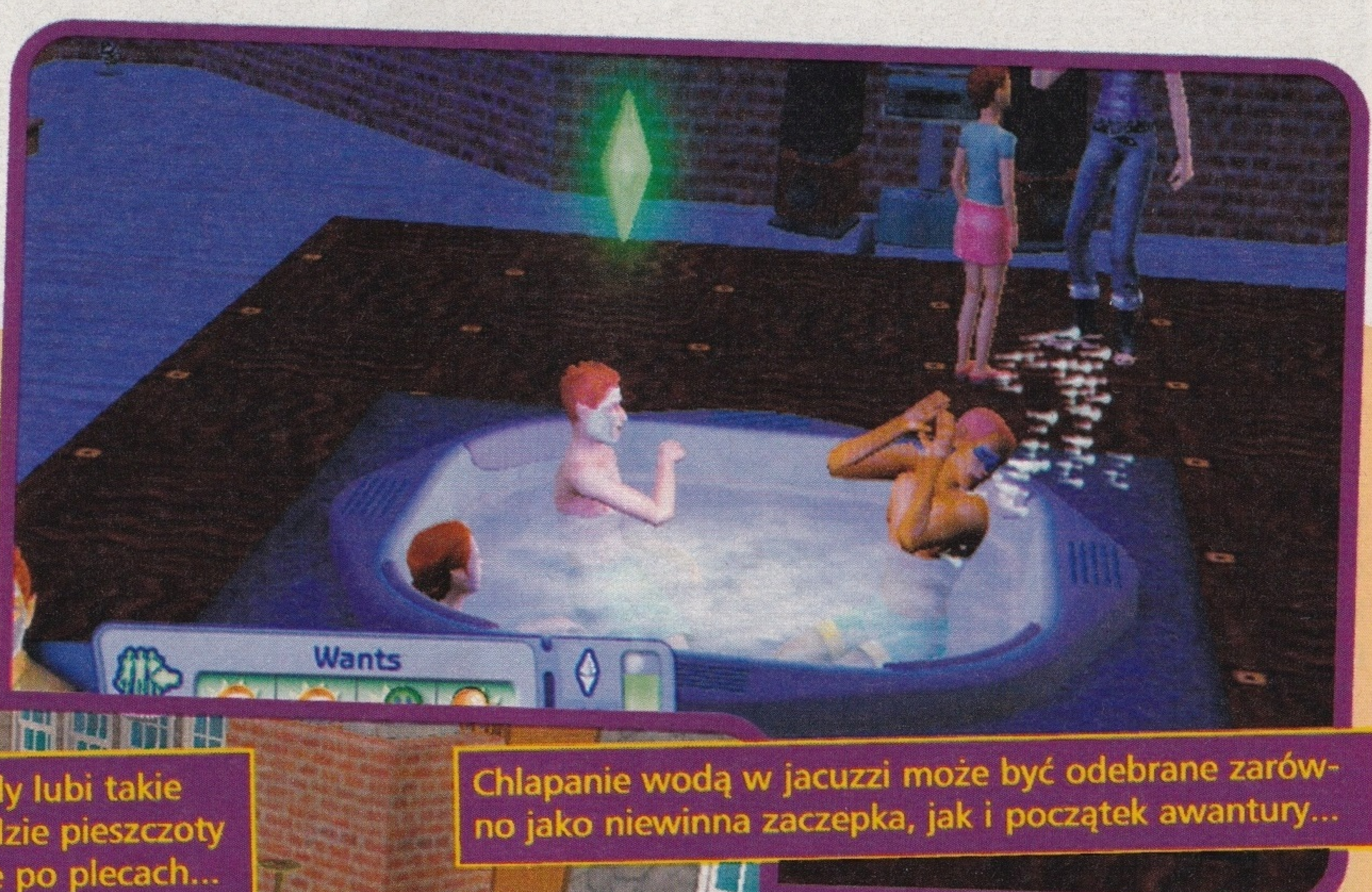
Po wykonaniu wszystkich opisanych powyżej czynności nie powinieneś mieć już problemu z pustym łożem małżeńskim. Pamiętaj także, że nie wystarczy raz być miłym – o dobre stosunki należy dbać regularnie!



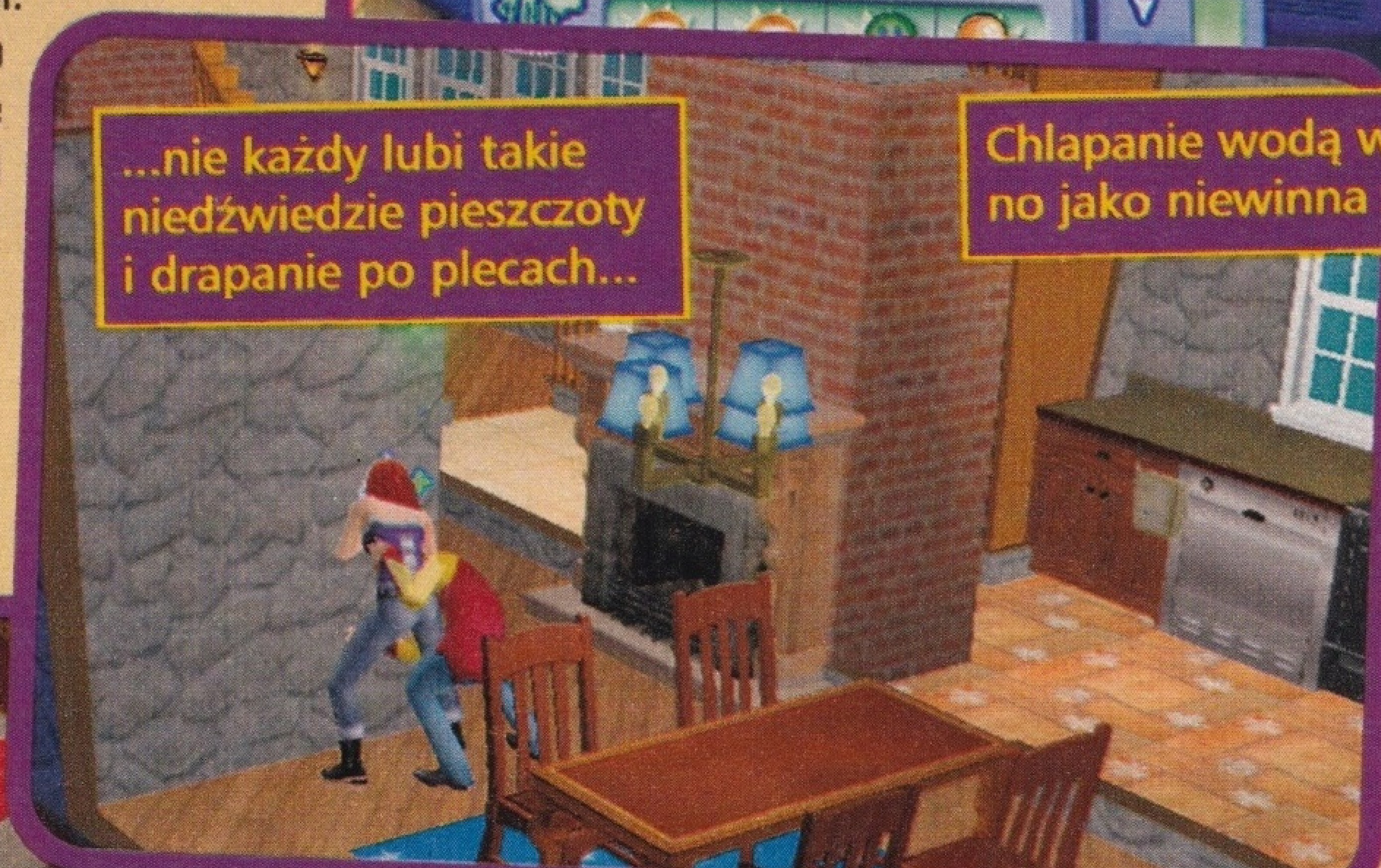
Imprezka? Co z tego, że imprezka... Od dawna chciałam ci powiedzieć, co myślę o tej wrednej laluni z sąsiedztwa!

Wszyscy bez wyjątku?

Autorzy gry wyszli z założenia, że nie liczy się orientacja seksualna, a uczucia :) – nie ma więc żadnego problemu, aby stworzyć miłą parkę dwóch simpań albo simpanów. **Mając zaś rodzinkę złożoną z kilku osób, możesz co jakiś czas zmieniać konfiguracje łóżkowe, żonglując partnerami.** Nie jest to zbyt łatwe, bo czasami simy po prostu nie dają się zbałamucić twoimi sztuczkami, ale cierpliwą praca da sie wszystko zdziałać. Niemoralne? Być może, ale jakże prawdziwe! Całkiem jak w realu...



Chlapanie wodą w jacuzzi może być odebrane zarówno jako niewinna zaczepka, jak i początek awantury...



...nie każdy lubi takie niedźwiedzie pieszczoty i drapanie po plecach...

A wszystko to, bo... cię nie znoszę!

Nie lubisz być plastikowo-słodko-miłym? Nie ma problemu, możesz równie dobrze i łatwo przemienić się w potwora. **W zakresie twoich działań znajdzie się straszenie i wyśmiewanie, a nawet policzkowanie.** Ta metoda doskonale się sprawdza na... nachalnych sąsiadach, co to nie mają własnego domu i non-stop przesiadują w twoim ogrodzie lub salonie, zajmując ci czas, wyżerając kiełbaski z grilla i brudząc w łazience. Nie dziw się tylko, że gdy już zyskasz miano łobuza, nikt nie będzie chciał cię odwiedzać!

Telefony, telefony...

To przydatne urządzenie wiszące na ścianie jest wprost nieocenionym gadżetem. Przy pomocy telefonu nie tylko wezwiesz straż pożarną (gdy się pali) lub policję (gdy odwiedzi cię złodziejaszek), ale i zaprosisz na imprezkę sąsiadów. Telefon posłuży ci także do wezwania sprzątaczki, fachowca czy dostarczyciela pizzy. I na koniec jeszcze jedna zabawa – głupia oraz kosztowna. Pamiętasz szczeniackie wygłupy? Podnosisz słuchawkę i kłamiesz, że gdzieś się pali lub widziano złodzieja! Oczywiście to żart! Masz niezły ubaw, pod drzwiami zjawia się wkurzony strażak lub policjant i... wlepiają ci karę za głupie kawały!

Pluszowy króliczek na smutne wieczory i poranki



Jeżeli od dłuższego czasu masz wyjątkowo niską towarzyskość i doskwiera ci samotność...



...możesz skoncentrować się i wyobrazić sobie idealnego towarzysza wieczornych zabaw ;-)



A gdy cię troszeczkę wkurzy (nie chce grać w warcaby?), przywołaj go do porządku

Kosztowne żarty przez telefon

Dzień dobry, policja? W moim mieszkaniu grasuje babcia-włamywaczka...



Nudzisz się? Od czego masz telefon! Podnieś słuchawkę i zadzwoń na policję...



...po chwili pojawi się bardzo niezadowolony stróż prawa w niebieskim mundurku...



...i po krótkiej wymianie zdań z twojego portfela zniknie trochę gotówki na mandat!



Na początku rozmowa i kilka uprzejmości... Później ta para może nawet skończyć w łóżku





Mała, rodzinna kłótnia. Rzecz to niesłychana, pani bije pana...



Rycz, mała rycz... Płacz maleńka, płacz... Masz to u mnie od dziś...

Wspólne zabawy

Wiele czynności simy mogą wykonywać wspólnie – takie działania zacieśniają więzy między nimi i poprawiają stosunki międzysimskie. Co można robić we dwoje? Na przykład grać w kosza, kąpać się, oglądać telewizję, tańczyć, a także... grillować w ogródku i urządzać imprezki na świeżym powietrzu. Oczywiście musisz pamiętać, że dziki tłum przewalający się przez twój dom pozostawia pewne „ślady". Gdy już ci się znudzi towarzystwo, możesz ich przepędzić znaną metodą „po buzi i wynocha".

Bijatyka

Koniec z grzecznością! **Simy potrafią także się bić. Wystarczy tylko, że w pobliżu pojawi się ktoś, kogo nie lubisz, i już możesz spuścić mu niezły łomot!** Do awantury może także dojść, gdy zaprosisz większą grupę osób na przyjęcie weselne czy party przy grillu. Przecież zawsze wśród gości znajdą się jacyś wrogowie!

Sim, jak każde normalne stworzenie, potrzebuje od czasu do czasu miłego towarzystwa. Jak go nie znajduje w domu, może odwołać się do siły swojej wyobraźni



Pluszak wcale nie jest taka noga, jak ci się wydawało. Nelson od tyłu?!



I co teraz? Znów jesteś sam (nie licząc tej wrednej baby, z którą masz akurat ciche dni)...

I tak zrobię, co zechcę...

Chociaż to ty rządzisz światem simów, nie zawsze uda ci się zmusić małe ludki do takiego zachowania, jakbyś chciał. W końcu nie są one aż tak głupiutkie, jak myślisz... **Poza tym – zupełnie jak w świecie ludzi – zmęczony, padający z głodu i niewyspania sim – najzwyczajniej w świecie może nie mieć siły na realizowanie twoich zachcianek.** Nie pozostaje wtedy nic innego, jak dać mu odpocząć, zmienić rodzinkę lub... wykończyć opornego podopiecznego. Oczywiście ostatnie rozwiązanie na dłuższą metę do niczego ciekawego nie prowadzi.

STRONY WWW

http://thesims.ea.com

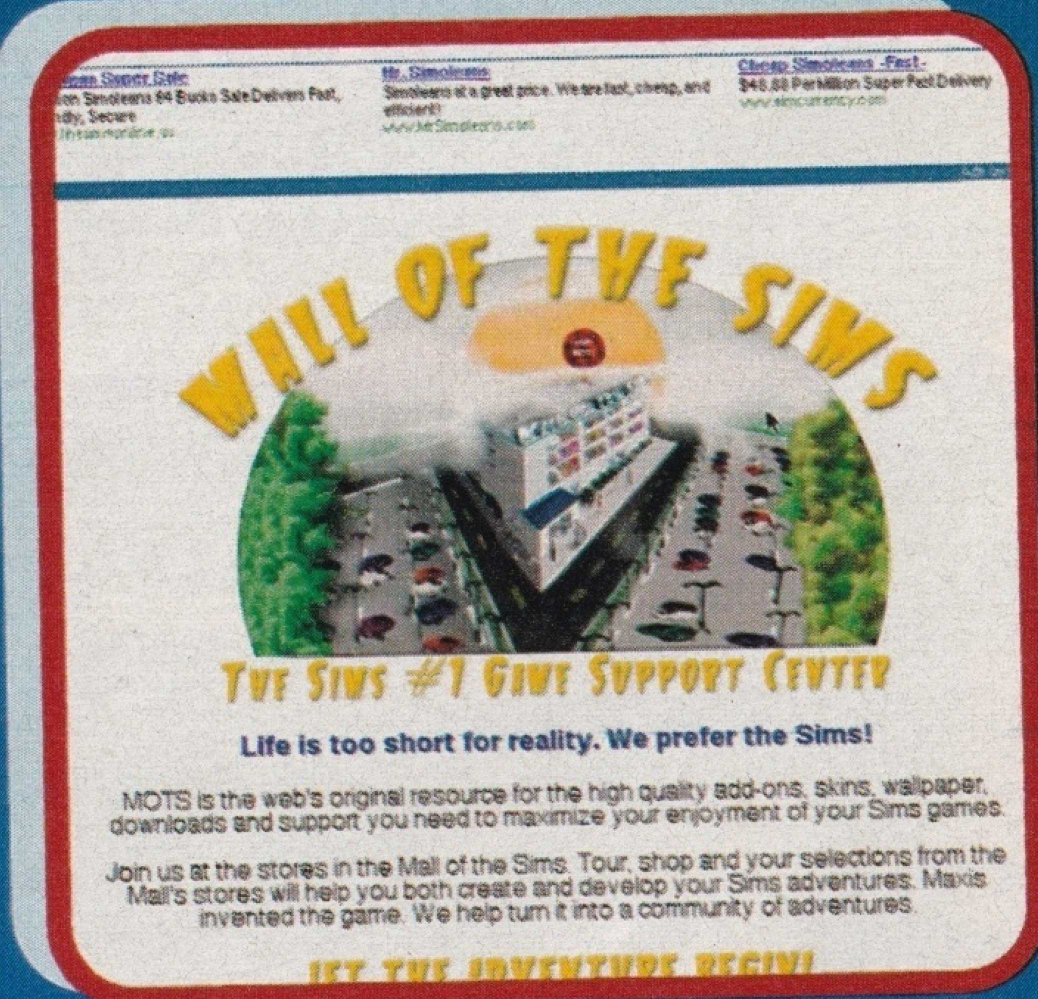
1 Na oficjalnej stronie firmy Maxis, czyli producenta gry, znajdziesz niezbędne wiadomości o podstawowej wersji THE SIMS, wszystkich dodatkach, najnowszym przeboju THE SIMS 2, a także tytułach przeznaczonych na inne platformy (BUSTIN'OUT, THE URBZ). Możesz stąd pobrać trochę nowych przedmiotów, narzędzi czy skinów do wybranej gry. Na stronie znajdziesz też kilka tapetek do odświeżenia desktopu (ale ta działka prezentuje się raczej mizernie). W odpowiedniej zakładce jest lista stron fanowskich. Warto skorzystać. W sumie, strona dla początkujących simologów.



Menu jest przejrzyste, ale jak na oficjalną stronę gry, mogłoby być lepiej

http://www.mallofthesims.com/

2 Zakupy to jedna z ulubionych czynności także w świecie simów. Jeżeli chcesz zaskoczyć znajomych jakimś fajnym gadżetem, udaj się do tego wirtualnego centrum handlowego. Może spodoba ci się nowy kibelek albo postanowiłeś uszczęśliwić czworonoga lepszą budą? Projektujesz dom w stylu arabskim czy rustykalnym? Tutaj na pewno znajdziesz coś dla siebie. A jak już urządzisz chałupkę, możesz zabrać się za lifting swojego ludka. W sklepie nie zabrakło też okazjonalnych różności, gdybyś akurat miał ochotę na Halloween czy Walentynki. Nie ma jak wielki supermarket!



http://www.thesims.pl/



To jeden z najciekawszych portali w języku polskim. Warto tu zaglądać

3 Ciekawa strona o simach w języku polskim. W SimsZone znajdziesz recenzje i ciekawostki dotyczące wszystkich gier z serii. Są też różne cuda do pobrania (dział: Z całego świata), by życie twoich simów było jeszcze bardziej kolorowe. Są podpowiedzi dla początkujących fanów, którzy chcieliby prowadzić własną stronę WWW o grze (Dla webmastera), galeria zdjęć, wywiady, opowiadania. A dla maniaków telewizji specjalna Sims TV! Do tego forum i czat. Chcesz pogadać o simach, zgłoś się do SimsZone.

http://www.killersims.com/



Zbadaj dokładnie wszystkie zakładki. Ani się obejrzysz, zostaniesz bez kasy;-)

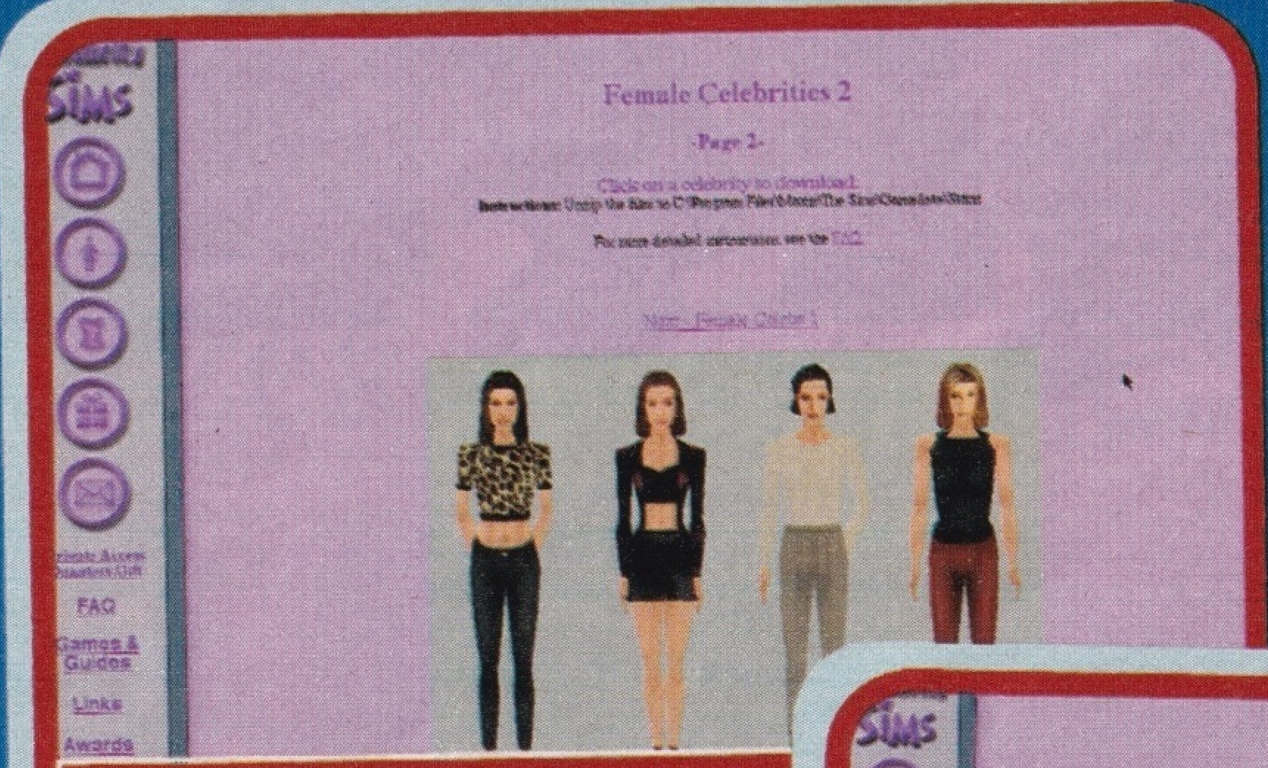
4 Pod tą zabawną nazwą kryje się kolejne centrum shoppingu, w którym możesz nabyć wszystko, czego tylko dusza zapragnie. Są oczywiście meble i ubrania, świetne bryki, ale także zwierzątka do wyboru (może rybki w gustownym akwarium?), obszerny dział z zabawkami (kto nie skusi się na pluszowego misia w kilkunastu wersjach?), a nawet modele szklarni, którą możesz zbudować w ogródku. Na tych, co jeszcze bawią na wakacjach, czekają np. budowle z piasku. Jest też opcja zimowa: zgadnij, co takiego;-). Wszystko niestety kosztuje, czyli tak jak w życiu. No, chyba że będzie akurat przecena...

http://www.welldressed-sim.com/

5 Chyba nie chcesz, aby twój sim był źle ubrany. To od razu mogłoby spowodować pogorszenie się jego humorku. Aby zapobiec depresji wyczulonego na punkcie swojego wyglądu ludka, odwiedź tę stronę. Są tu stroje codzienne i te od święta, a do tego trochę mniej lub bardziej gustownych dodatków do domu – łowickie bieżniki na ławę, psychodeliczne sypialnie (polecamy The Space Frenzy Bedroom) czy toaletki w stylu wiktoriańskim. Słabo?



http://www.celebrity-sims.com/



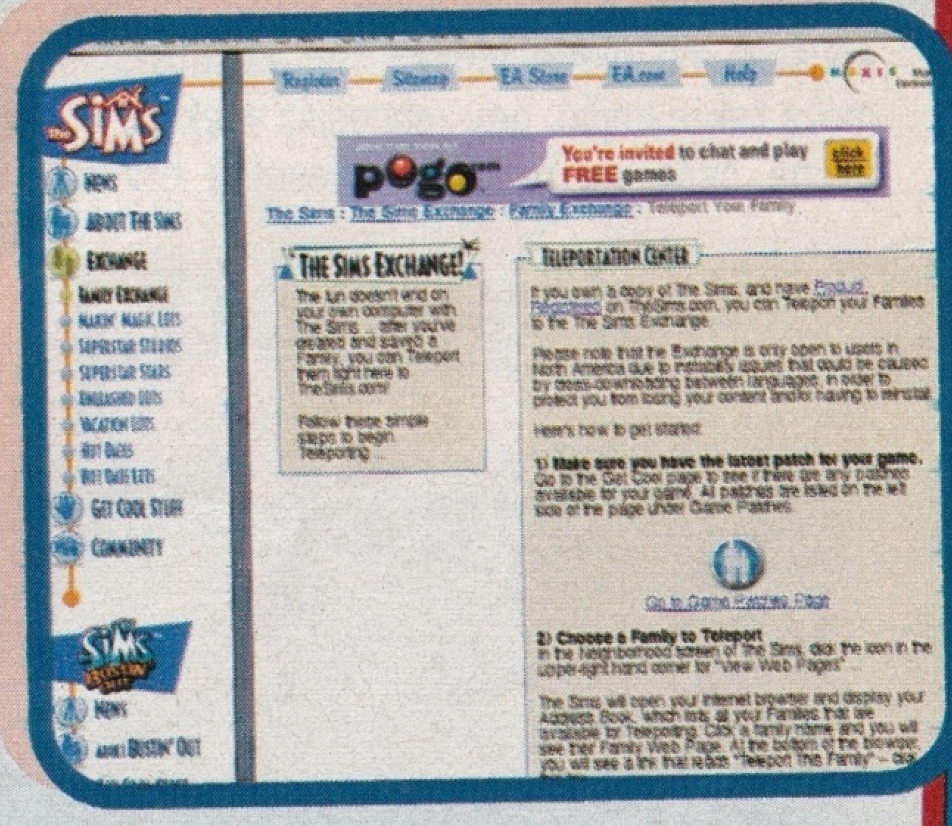
Simka po lewej w najbardziej trendy bluzeczce sezonu

6 I kolejna strona z ciuszkami. Tym razem możesz wybierać stosownie do okazji. Jeżeli jesteś trendy, już wiesz, że tej zimy twoja simka powinna mieć jakieś wdzianko w ciapki. Jeśli nie stać cię na futro z ocelota, kup chociaż imitującą lamparta bluzeczkę (patrz screen). Jest też trochę wdzianek na randkę – aby była naprawdę gorąca, wybierz ciuch w prześwitach;-). Jest też coś dla duszy, czyli duży wybór obrazków na ścianę. Wolisz delfinka w stylu feng shui, a może raczej obraz Salvadora Dali?



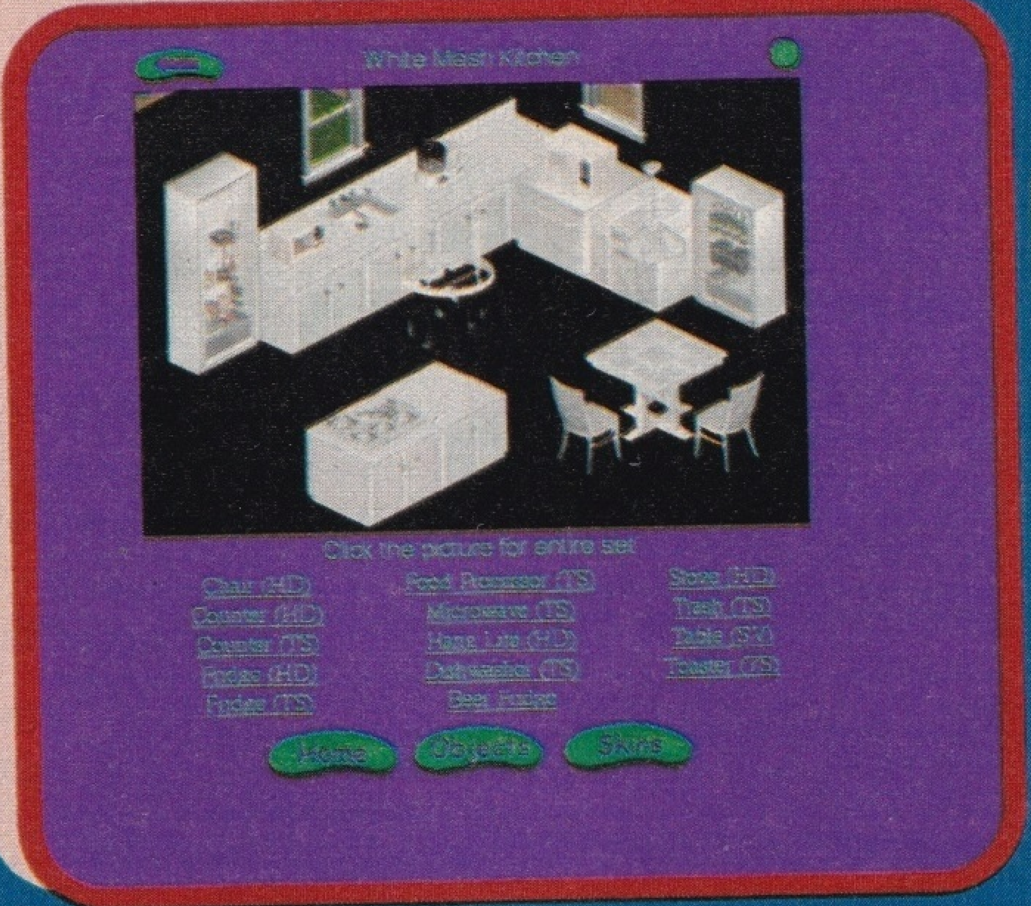
Takie wdzianka polecane są na randkę. Sukces murowany!

http://thesims.ea.com/us/exchange/teleport



7 Każdego dnia tysiące graczy łączy się z tą stroną, by pochwalić się rezultatami swojej pracy w świecie THE SIMS. Dlaczego masz być gorszy? Ściągnij odpowiedni program i przy jego pomocy pokaż innym graczom swoją simrodzinę lub simdomostwo.

http://www.pickle-sims.com



8 Tu również znajdziesz trochę sprzętów i skinów do ściągnięcia. Na uwagę zasługuje zwłaszcza duży wybór linków związanych ze światem THE SIMS. Dzięki adresom do innych stron fanowskich będziesz miał dostęp do tysięcy nowych przedmiotów, scenerii i postaci. Czujesz klimat? Ta zabawa nigdy się nie kończy!

http://simsgogogo.moon-fruit.com/

9 Jeżeli znudził ci się wygląd twojego ludka i chciałbyś mieć kogoś naprawdę ekstra – nic prostszego, wejdź na tę stronę i ściągnij twarz którejś z gwiazd Hollywood!. Możesz być Elizabeth Taylor albo Dustinem Hoffmanem. Ice Cube też się znajdzie:-) A może wolisz zostać rockmanem? I na to znajdzie się sposób.



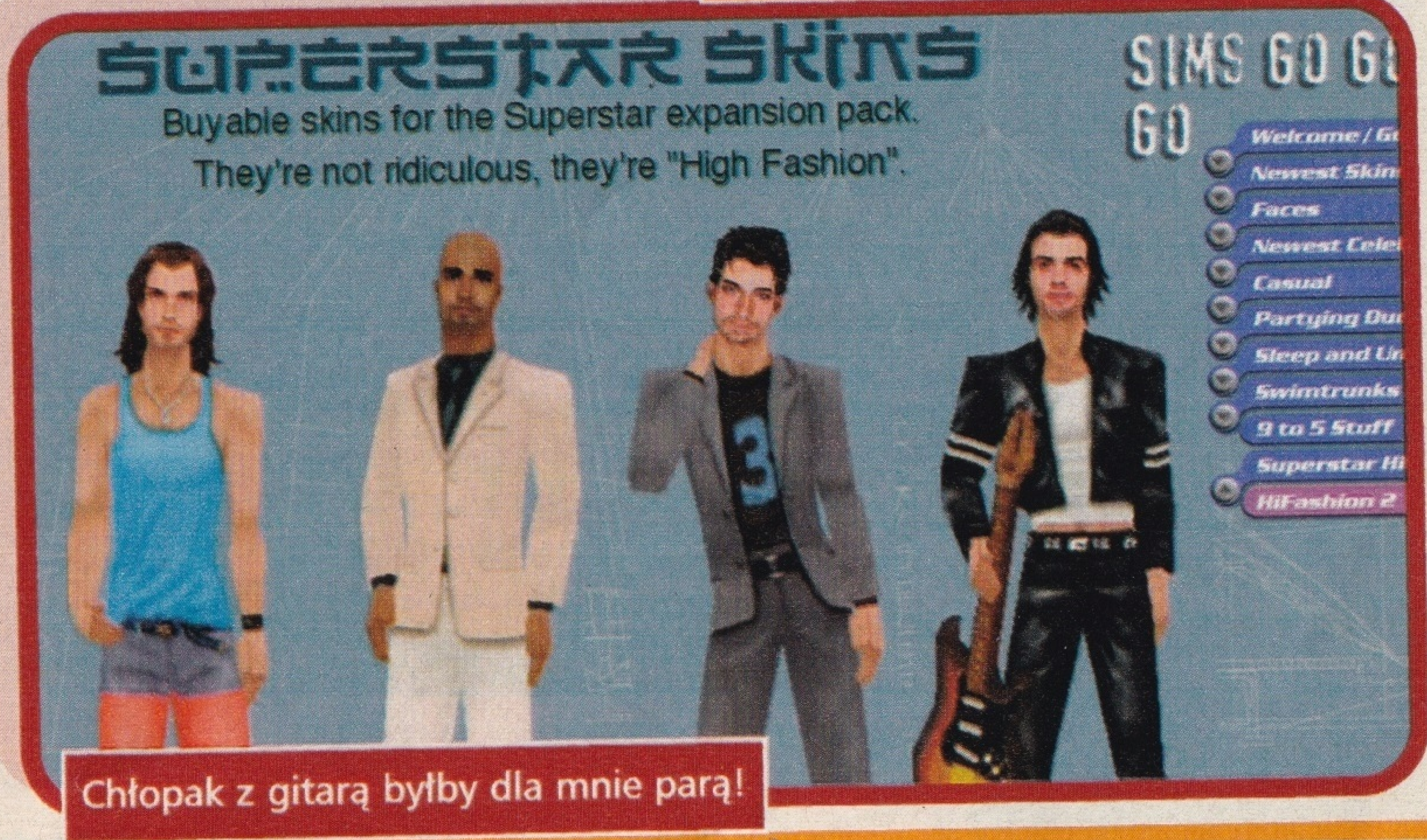
Zamiast biedzić się z rodzinką anonimowych simów, ściągnij gwiazdę ekranu

http://www.glamour-sim.com/

10 Chcesz być na topie, musisz mieć dostęp do najnowszych wdzianek. Może wybierzesz którąś z prezentowanych obok piżamek? Są też stroje na inne okazje, do pracy, na co dzień, a także kolekcja dresów. Dla simki-dresiary?

http://thesims2.ea.com

11 Oficjalna strona najbardziej oczekiwanej gry tej jesieni;-) Najciekawiej prezentuje się program THE SIMS 2 BODY SHOP, dzięki któremu będziesz mógł sam zaprojektować nowego sima i dołączyć go do gry. Możliwości są nieograniczone: ogromny wybór nosów, kształt brwi, modelowanie policzków. Jak się uprzesz, ludek może być nawet podobny do ciebie, wystarczy tylko trochę zdolności manualnych i duuużo cierpliwości. Nauczysz się też projektować ciuszki. Na uwagę zasługuje też FAN SITE KIT – narzędzie, przy pomocy którego stworzysz własną stronę WWW poświęconą grze. Oba programy znajdziecie też na naszej płycie CD dołączonej do tej gazety.



Chłopak z gitarą byłby dla mnie parą!



Piżama w kaczuszki lub pudle. Palce lizać ;-)





http://www.sims-stash.uni.cc/

13 Ta strona fanowska zawiera mnóstwo informacji o poszczególnych grach z serii THE SIMS i THE SIM 2. Znajdziesz tu najświeższe newsy (jest ich naprawdę dużo), recenzje i poradniki. Warto wejść w zakładkę LIBRARY i poczytać, co to jest np. The SimsDay. Jest też obszerne forum i trochę linków do innych stron fanowskich.

http://www.simmedia.co.uk/

14 Kolejne niewyczerpane źródło informacji o najpopularniejszej rodzinie świata :-) Znajdziesz tu pliki do pobrania (skórki, przedmioty), ranking najciekawszych stron o simach, recenzje, filmiki, screeny do poszczególnych części THE SIMS. Najciekawiej prezentuje się część MEDIA, w której obejrzysz simową telewizję, np. Sim Brother.

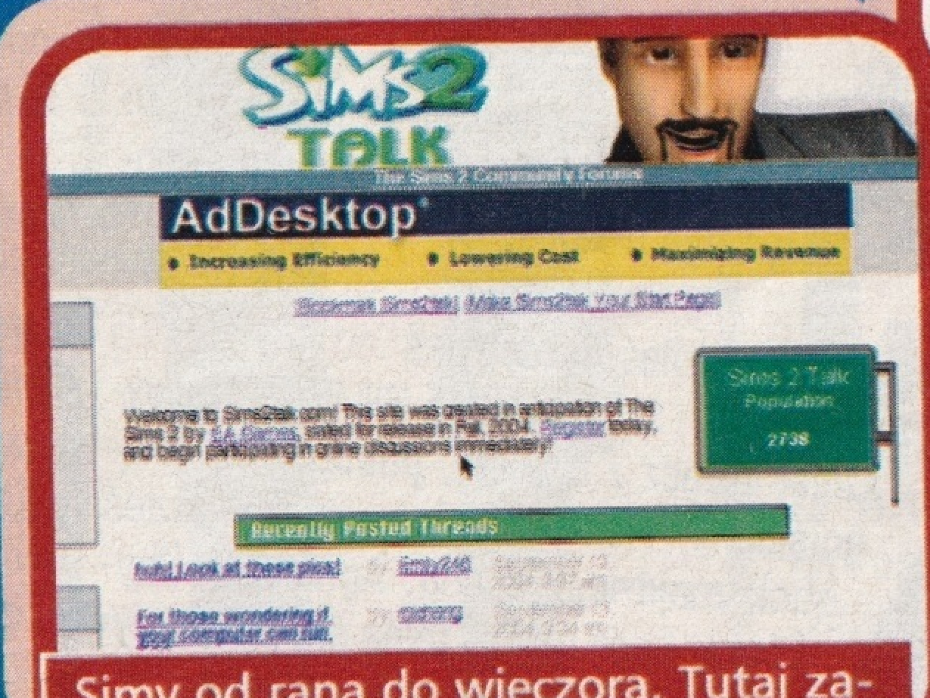
http://www.sims2talk.com/

12 Jeżeli chcesz pogadać z kimś o simach, to trafiłeś w odpowiednie miejsce. Wystarczy się zarejestrować i już możesz rozpocząć pogaduszki z podobnymi do ciebie maniakami ;-)





Zamiast siedzieć przed telewizorem, obejrzyj simową TV na komputerze



Simy od rana do wieczora. Tutaj zawsze ktoś chce o czymś pogadać

Odwiedź także te strony...

- http://www.simsational.co.uk/
- http://www.simstuff.com/
- http://www.simsshop.net/home.php
- http://www.thesimsresource.com/
- http://www.thesimszone.co.uk/
- http://sims2exclusive.com/index.php
- http://www.thesimland.com/
- http://www.thesimland.com/
- http://www.xanga.com/
- http://www.mysticalflame.com/sims/index.html
- http://sims2fit.com/
- http://thesimrepublic.simshost.com

Upiorny test osobowości

Zapraszamy do udziału w nowej, zwariowanej psychozabawie. Przekonaj się, czy przypadkiem nie żyjesz w świecie gry komputerowej, a twoimi poczynaniami nie kieruje jakiś parszywy gracz...



1 Gdy rozmawiasz z nowo poznaną dziewczyną, to:

a. Bełkoczesz coś niezrozumiale. Panna doskonale cię rozumie i odbełkacza ci z szerokim bananem na twarzy. Czujesz, że między wami nawiązała się wątła nić porozumienia...
b. Nad twoją głową unoszą się dziwaczne chmury dymu. Kobiałka zauważa je i dzwoni po straż.
c. Klękasz i cmokasz ją po stopach. Ona zaś, z wyrazem obrzydzenia na twarzy, próbuje wyrwać się z twoich objęć.

2 Twój brat, Albin:

a. Przypomina kosmitę. Jest cały zielony i ma płaską głowę. Uszy sterczą mu na boki, a z zębów leci para.
b. Ma nie tylko płaską głowę – w ogóle cały jest płaski! Ach te bitmapy!
c. Robi za klauna w cyrku. Ponoć nie potrzebuje charakteryzacji!

3 Gdy umarła twoja babcia:

a. Dostałeś depresji i zamknąłeś się w szafie, na szczęście odwiedził cię psychiatra. Godzinę później babcia była już z powrotem, tyle że w wersji astralnej. W klasie zarządziłeś, gdy powiedziałeś, że masz przezroczystą babcię.
b. Pomachałeś troszkę łapkami, potem zaś powędrowałeś z kumplem na lody.
c. Napisałeś protest do Pentagonu. Zagroziłeś, że zjesz swoje książki, jeśli nie odstawią ci babci z powrotem. Odstawili – całą i zdrową!

4 Pod prysznicem:

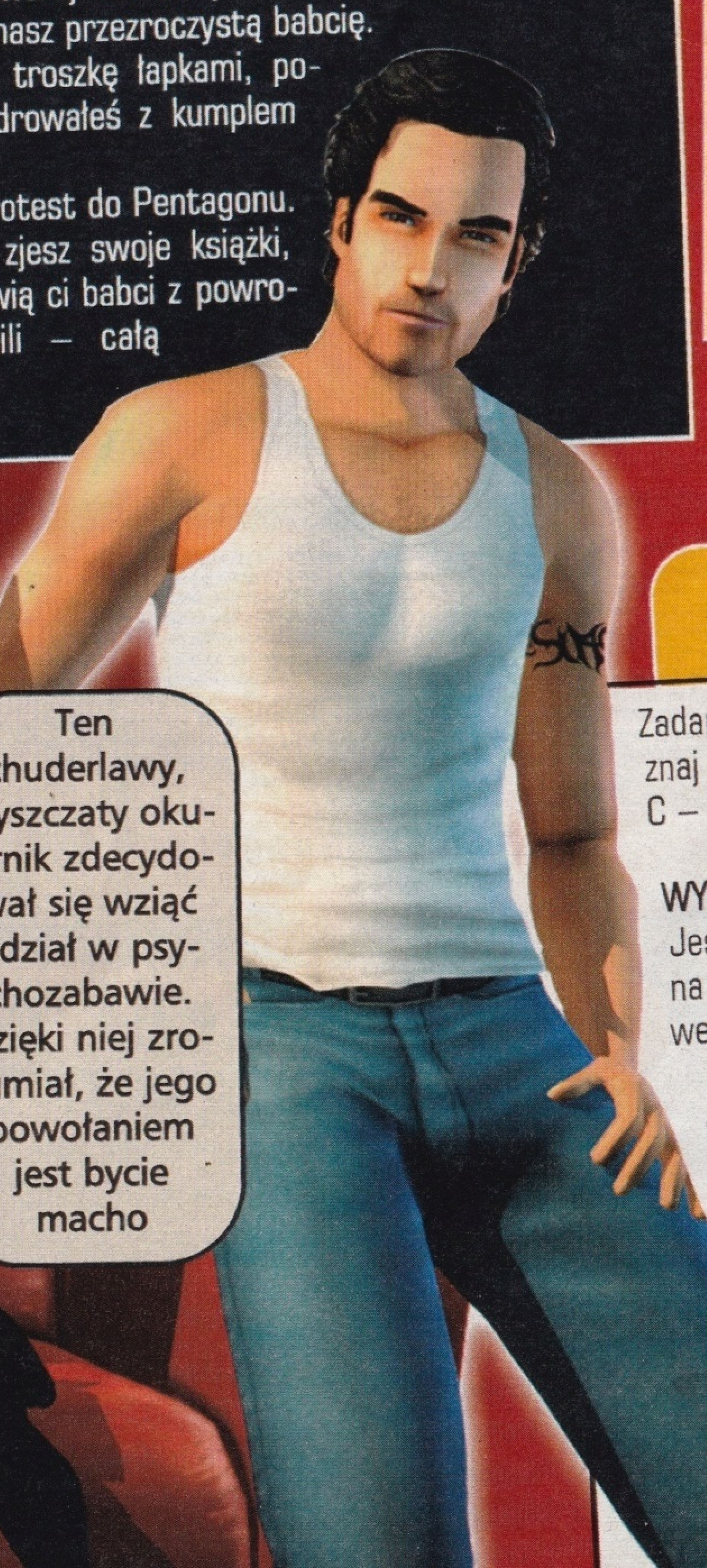
a. Dokładnie myjesz swoje trójwymiarowe ciałko. Niestety, kilka ostrzejszych elementów boleśnie kaleczy cię w dłonie.
b. Zaczynasz się myć, a wówczas odkrywasz, że ktoś ocenzurował twoją pupę. Jesteś niepocieszony.
c. Znalazłeś pająka. „Cześć" – powiedział – „Jestem Zenobiusz i od dziś będziemy się kąpać razem."

5 Jak wyglądały narodziny twojego dziecka?

a. Nie wiesz, siedziałeś w tym czasie w kuchni, a ściany miałeś włączone – nie dało się przez nie nic zobaczyć!
b. Bocian zrzucił ci na łeb małe zawiniątko. Pobiegłeś do łazienki sprawdzić, czy masz guza. Miałeś. Za karę zakopałeś zawiniątko w ogródku i nic nikomu nie powiedziałeś. Nerw przeszedł ci po tygodniu. Odkopałeś zawiniątko. Okazało się, że przysłali ci martwe, zapiaszczone dziecko. Trzeba było od razu reklamować...
c. Krew była dosłownie wszędzie. Na ścianach, na ubraniach, w przedpokoju. Woda szczelnie pokrywała całą podłogę w kuchni. Biegałeś po mieszkaniu z piłą mechaniczną i ciąłeś wszystkie sprzęty. Wreszcie czułeś się dobrze!







Punktacja

Zadania 1-5: za każdą odpowiedź A przyznaj sobie 3 punkty, za B – 2 punkty, a za C – 1 punkt.

WYNIKI:

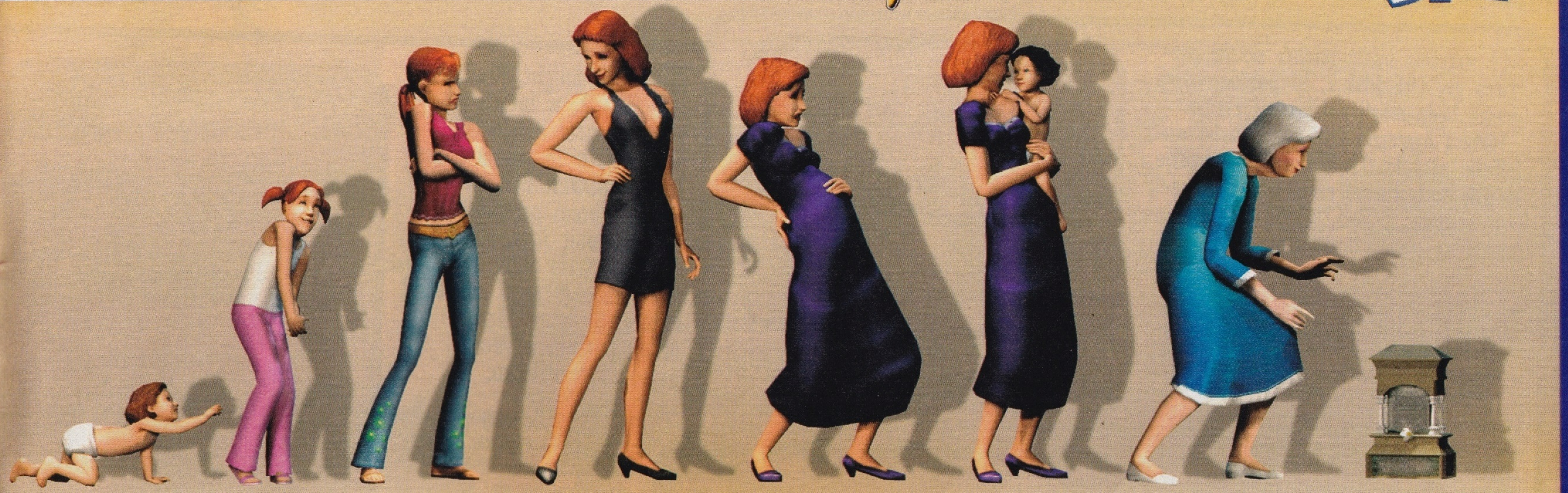
Jeśli wykręciłeś score powyżej **15** punktów, to na pewno nie jesteś częścią gry komputerowej, bo liczyć byś umiał.

Jeżeli zarządziłeś i zdobyłeś **od 12 do 15** punkciaków, żyjesz w THE SIMS 2. Najwyraźniej idziesz z czasem, postępem i osiągnięciami. Rozejrzyj się – może gdzieś obok znajdziesz ducha, Agnieszkę Chylińską, bądź nawet małą śmierć (przyszła po chomika?).

Jeśli zaszalałeś i zgromadziłeś od **8 do 11** punk'toof, leżysz na ziemi i kwiczysz. Chłopie, nie wiesz, że era THE SIMS dawno już przeminęła? Mamy teraz 3D. T-rz-y-d-e! Zupełnie nową jakość!

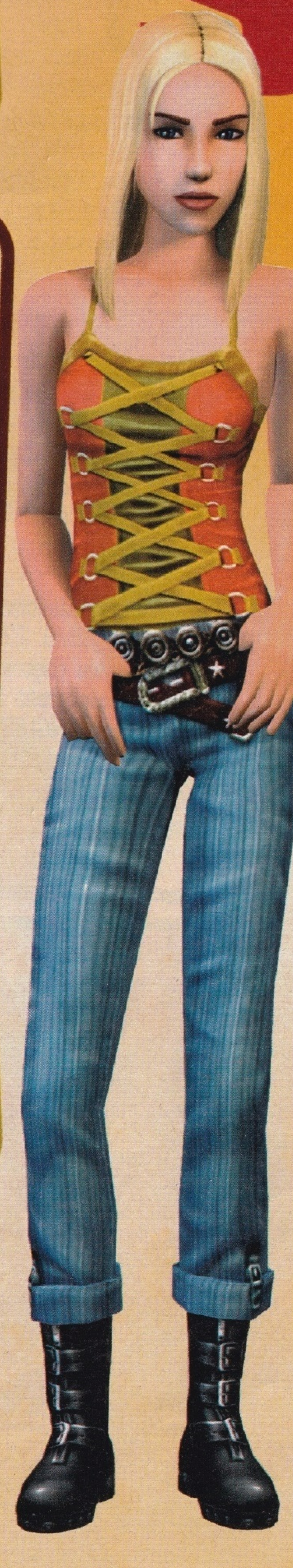
Jeżeli zdobyłeś marne **5** punktów bądź więcej, ale nie na tyle więcej, by przekroczyć **8**, to albo jesteś czubek, albo żyjesz w grze komputerowej innej niż THE SIMS. Zamknij oczy i spróbuj cokolwiek namacać. Znalazłeś karabin? Żyjesz w MEDAL OF HONOR. Wymacałeś kobietę? To pewno nowy TOMB RAIDER. A może mały, teksturowy czołg? Cóż, CODENAME PANZERS...

Jeśli zdobyłeś **poniżej 5** punktów, bądź ostrożny – zbliżasz się do pałkersa z matematyki!



Pamiętnik Sima

Simy uwielbiają prowadzić pamiętniki! A o czym piszą? Teraz możesz sprawdzić!



dzień 1

Uuuułaaa! Oto jestem! Długie blond włosy, figura top-modelki po czterdziestu dniach postu i głębokie, urzekająco niebieskie oczy... Zaraz, zaraz... Co to właściwie ma być? Ja nie chcę być barbie! Ja chcę być intelektualistką!! INTELEKTUALISTKĄ! No! Słyszeli tam na górze?... Co? Nie, nie, błagam, nie! Tylko nie romans! Każde inne aspiracje, tylko nie romans!!!

dzień 2

Bum, trach, bach i stoję na chodniku przed domem. Moim domem. Nie wygląda najgorzej. Jedno pięterko, eleganckie drzwi wejściowe, komin...Wejdźmy do środka. Kuchenka, lodówka, prysznic, jest nawet łóżko i szafka z książkami. Hm, hm... Czegoś jakby brak... Tylko czego?

Dwie godziny później.

Już wiem czego, ale wstydzę się napisać. Nie uchodzi. O takich rzeczach nigdy nie piszą w powieściach. Piszą np. „Dzielny Kmicic przez trzy dni nie zsiadał z konia", a my myślimy – no faktycznie dzielny – jak on **to** robił? Gimnastyk jakiś, czy co? Co gorsza, na moim koncie nie ma nawet marnego simoleona, więc zanim **to** dokupię, muszę choć dzień popracować. Tymczasem wybrałam mały kącik, gdzie przejściowo będę **to** załatwiać.

dzień 3

Strasznie śmierdzi z tego kącika! Na szczęście dużo czasu spędzę dziś w pracy. Jestem maskotką drużyny rugbistów i muszę przebierać się w kostium różowego króliczka. Hm... Czy to na pewno to, o czym marzyłam? A może lepiej zostać pomywaczką? Przepracuję choć jeden dzień, kupię, czego mi brakuje do domu, i poszukam jakiegoś innego zajęcia. Tymczasem biegnę, przed domem zaparkowała już jakaś rozklekotana fura, która zawiezie mnie na stadion.

dzień 4

Jestem pomywaczką i idzie mi całkiem nieźle, ale nie o tym chciałam pisać. Wracając z pracy, poznałam fantastycznego faceta. Ma na imię Darren i powiedział, że chce mnie namalować! Jest artystą i mieszka zaledwie dwie przecznice stąd. Przegadaliśmy całe popołudnie i nie wiadomo, jak by się to skończyło, gdyby Darren nie obraził się, że nie podałam mu kolacji, i nie poszedł sobie.

dzień 5

Natychmiast po przyjściu z pracy zadzwoniłam do Darrena. Obiecał, że przyjdzie i kogoś ze sobą przyprowadzi. I co? Przyciągnął jakąś niunię! Już miałam oboje wyrzucić, ale wpadłam na zdradziecki plan. Po prostu z niunią się nie przywitałam – i nie ośmieliła się przestąpić progu mojego domu. Tymczasem my z Darrenem rozmawialiśmy o van Goghu i Monecie. Co za wykształcony mężczyzna! I bogaty – opowiadał, że sprzedał już kilkanaście arcydzieł. W odpowiednim czasie podałam mu indyka w pieczarkach i był zachwycony. A potem udałam, że niechcący się potykam i delikatnie się o niego oparłam. Niestety, zorientował się, o co chodzi, i poszedł do domu.

dzień 6

Całą noc ślęczałam nad książkami i znacznie poprawiłam swe umiejętności kucharskie. Dzięki temu awansowałam na starszą pomywaczkę! Po pracy znów zadzwoniłam do Darrena – tym razem przyszedł sam. I nie opierał się za bardzo... Nie było na co czekać – padłam na kolana i oświadczyłam mu się. Zawahał się na chwilę, ale ostatecznie zgodził się! Hura!!! Zaproponowałam, żeby został na noc, ale jakoś nie chciał położyć się koło mnie, tylko wybrał kanapę. O co chodzi? Czyżby łóżko było za małe?

dzień 7

Rano postanowiłam kuć żelazo póki gorące. Szybki ślub w piżamach i na zawsze jest mój. Ale... Zaraz, zaraz... Nie! Nigdy w to nie uwierzę! To niemożliwe... Dlaczego nie powiedział mi o tym wcześniej?!!! *(reszta tekstu z tego dnia nieczytelna, tu i ówdzie widoczne ślady łez).*

dzień 8

Darren ma syna. Chce, by Bill razem z nim przeprowadził się do mnie. Jego pierwsza żona nie żyje – leży na gustownym cmentarzyku obok domu Darrena (Panie reżyserze! Dlaczego nie mogę tam pójść? Przecież to niedaleko, a ja chciałabym sprawdzić, czy ona na pewno nie żyje!). Na przeprowadzkę Billa nie zgadzam się i za chwilę kolejna niespodzianka. Darren nie ma grosza przy duszy! Jego wkład w nasz domowy budżet to nędzne 50 simoleonów. Jako starsza pomywaczka w ciągu jednego dnia zarabiam trzy razy więcej...

dzień 9

Zapędziłam Darrena do roboty. Teraz on jest maskotką drużyny rugbistów i chodzi do pracy w kostiumie różowego króliczka. Trudno – będzie się musiał przyzwyczaić. Jak chce, niech sobie maluje po południu. Tylko wpierw musi zarobić na sztalugi... Tymczasem kupiłam podwójne łóżko i zaczynamy starać się o dziecko.

dzień 12

Tu Darren. Moja żona po dwóch dniach ciąży urodziła dziecko i nie ma już czasu prowadzić pamiętnika. A ja mam. I będę miał już chyba zawsze... Przez ten kostium króliczka zablokowałem się w samochodzie w drodze do pracy. Po prostu króliczce uszy przechodziły przez dach i coś się popsuło. No i nie mogę się ruszyć – ani w lewo, ani w prawo. Ale nie narzekam. Przynajmniej nie muszę zmieniać pieluch!

17 września miała miejsce polska premiera gry THE SIMS 2. W polskiej edycji gracze będą mogli pokierować życiem i karierą Agnieszki Chylińskiej, byłej wokalistki zespołu O.N.A. Postać nie będzie jednak dostępna od razu, trzeba ją będzie ściągnąć z Sieci. Więcej informacji szukaj na stronie www.ea.pl.



Dlaczego Chylińska?

EA GAMES chciało, by postać była barwna, rozpoznawalna. Najlepsze to to, że przyszli do mnie i powiedzieli – Aga, ty grasz w tę grę, chcemy, byś w niej wystąpiła. Ja nie chcę nikomu nic wyrzucać, jak np. Wiśniewskiemu, który był moim rywalem w tym projekcie. Ale lepiej współpracować z artystą, który zna produkt, niż dać kasę komuś, by promował coś, czego w życiu na oczy nie widział. A to jest o tyle uczciwa sprawa, że ja gram w tę grę 8-9 godzin dziennie. Mam zbudowaną swoją okolicę, mam tam swoich znajomych. Jak kogoś nie lubię, to go niszczę, choć jest mi tych simów naprawdę bardzo szkoda. Po prostu uwielbiam tę grę, kocham swojego wirtualnego kota Lili z dodatku ZWIERZAKI.

Masz jakieś ulubione dodatki do THE SIMS?

Tak, są to ZWIERZAKI i RANDKA. Bo po takich prostych dodatkach jak BALANGA i reszta, w RANDCE w końcu wychodzisz poza swoje mieszkanie. Musisz wyjść do ludzi i ich bajerować. Nie jest to już takie proste jak w pierwszych częściach.

Co Cię zainteresowało w THE SIMS 2?

Najbardziej jestem ciekawa tego całego przejścia DNA. Zobaczenia, jak wyglądają nowe pokolenia simów. Podoba mi się także to, że gra obchodzi trochę bokiem nietolerancję społeczną. Dwóch gości może normalnie w tej grze ze sobą sypiać i się całować, a nie jest wcale powiedziane, że są gejami. To jest w tej grze spoko.

To, co się dzieje w programie, to jest prawdziwy Matrix. Ja także żyję w tym Matriksie. Daję koncert, jestem osobą publiczną, a później wracam do domu i jak normalna dziewczyna idę do sklepu po mleko. Wszystko dzieje się podobnie.

Czy twoja postać będzie bardzo odbiegać od realistycznej Chylińskiej?

Nie. Zostałam zaproszona na zdjęcia, gdzie każda moja dziara została zeskanowana, żeby postać była jak najbardziej realna. Trzy razy przebrałam się w moje ulubione ciuchy i wypełniłam ankietę, co mnie interesuje, co jest moim hobby itp. Więc moja postać będzie bardzo zbliżona do mnie samej, ale nie chciałam, by Chylińską można było tylko pokierować w stronę przemysłu scenicznego. Jeśli ktoś mnie wyśle do szkoły, to bardzo chętnie tam pójdę. Jestem bardzo ciekawa, co zrobią ze mną fani THE SIMS. Będzie to dla mnie taki wyznacznik, kto mnie lubi, a kto nie. Jeśli ktoś za mną nie przepada, to może mnie np. spalić lub utopić.

Czy twoja współpraca z EA będzie się rozwijać?

Mam nadzieję, że tak. Chciałabym, by w grze pojawił się także mój kot oraz przedmioty, które są u mnie w domu, np. plakaty na ścianach czy różne gadżety, które jeszcze bardziej podkreślałyby mój charakter.

I jeśli fani gry zaakceptują moją postać, to na pewno dalej będziemy się w to bawić i wymyślać coraz to bardziej odjazdowe niespodzianki.

Nie boisz się, że twój udział w tej grze zostanie odebrany jako przejaw komercji ?

Nie sądzę. Oznaką komercji byłoby sprzedawanie się, a ja się identyfikuję z produktem. Jestem – jak to już podkreśliłam – jego wielką fanką. I myślę, że to jest mnie rozgrzesza. Moim marzeniem było być simem, wejść w ten świat i to mi się udało. Jest zajebiście.



Czy chciałabyś stworzyć jakiś utwór dla THE SIMS?

To byłby fajny pomysł. Muzyka w THE SIMS odgrywa bardzo ważną rolę i fajnie by było, gdyby jakaś moja piosenka była tam w szafie grającej. Jak ktoś miałby ochotę, to zawsze mógłby sobie ją zapuścić. Jednak moja muzyka trochę nie pasuje do podkładu gry.

Co ty sama zrobisz simowej Chylińskiej?

Nie mam zielonego pojęcia. Na pewno urodzę kilkoro dzieci. Chcę zobaczyć, jak będę wyglądać w wieku 80 lat. Wiesz, stara gruba baba z rozlazłymi dziarami. Jestem też ciekawa, jak będą wyglądać moje wnuki i prawnuki.

Moi rodzice podeszli do tego projektu bardzo entuzjastycznie. Może nareszcie pokierują córką tak, jak oni by tego chcieli. Może mnie w końcu zmuszą do ukończenia szkoły, przynajmniej wirtualnie.

Wydaje mi się, że ten produkt może zmienić wizerunek publiczny twojej osoby.

Dokładnie. Może właśnie ludzie zobaczą, że jestem taka sama jak oni. Gram na komputerku w swoją ulubioną grę i nie jestem jakimś tam potworem. Jestem po prostu trochę popapranym i odjazdowym człowiekiem z własnym światem.



Jonathan Knight, producent THE SIMS 2, w latach 90. pomagał przy kolejnych produkcjach ze świata „Star Trek" (HIDDEN EVIL, AWAY TEAM). Potem przeniósł się do Electronic Arts, gdzie zajął się serią SIMS. W sierpniu bieżącego roku odwiedził Polskę, by opowiedzieć dziennikarzom o swoim najnowszym dziecku:



THE SIMS 2 pod każdym względem jest lepszy od oryginału. Stworzyliśmy fantastyczny silnik graficzny i postaraliśmy się, by simy zachowywały się jak żywe. Udało nam się również zwiększyć ilość interakcji pomiędzy postaciami – dzięki temu gra staje się znacznie bardziej prawdziwa, a jednocześnie zabawniejsza.

Nie boicie się, że wysokie wymagania sprzętowe odstraszą wielu użytkowników?

Cóż, tak naprawdę nie są wcale takie wysokie. Współczesne przeboje – DOOM 3, SPLINTER CELL – wymagają dużo lepszych komputerów. Poza tym nie zamierzamy sprzedać całego nakładu w miesiąc. Liczymy, że THE SIMS 2 będą cieszyły się powodzeniem także i w rok po premierze, kiedy każdy gracz będzie posiadał już naprawdę wypasiony sprzęt. Nie jest też chyba tajemnicą, iż planujemy wydawać kolejne dodatki, które przedłużą życie programu.

A dla kogo właściwie przeznaczone jest THE SIMS 2? W pierwszą część niezwykle chętnie grały dzieci, tymczasem większość klonów gry – PARTNERS czy SINGLES – skierowana jest do osób dorosłych...

Cóż, na Zachodzie na okładce znajdzie się informacja, iż gra adresowana jest do osób powyżej 14 roku życia. Młodsi zagrają w nią, o ile ich rodzice się na to zgodzą...

Czyżby w grze były jakieś drastyczne sceny?

Nie. Co prawda nadal można mordować simy, głodzić je i torturować, lecz dzięki charakterystycznej, kreskówkowej grafice nie wygląda to zbyt groźnie. W grze nie ma też krwi ani erotyki, chociaż niektórym może się nie spodobać, iż pozwoliliśmy simom łączyć się w pary z osobnikami tej samej płci.

A jeśli będę złym ojcem i fatalną matką, to wychowam seryjnego mordercę?

Niezupełnie. Niedobra atmosfera w domu rodzinnym, ciągłe zdrady i kłótnie, mają oczywiście wpływ na sima, na jego marzenia i lęki. Część z nich przenosi się na jego późniejsze życie, ale w końcu to człowiek decyduje, kim jego podopieczny się stanie! Jedną z najważniejszych cech THE SIMS 2 jest olbrzymia swoboda, jaką pozostawiono grającemu... Tak wolny nie jesteś nawet w prawdziwym życiu!





The Sims 2 – Body Shop



The Sims 2 – Fan Site Kit



Space Colony – Alien Horde



Space Colony

Pełne wersje:
- The Sims 2 – Body Shop + bonusy, poradnik i instrukcja
- The Sims 2 – Fan Site Kit
- Space Colony – Alien Horde

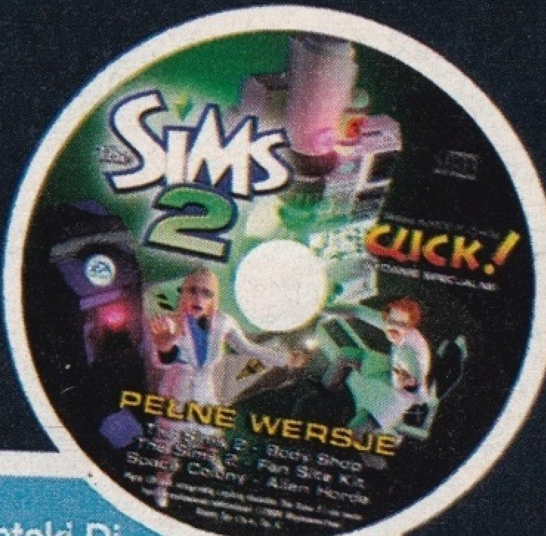
Wersje demo:
- Space Colony

Filmy z gier:
- The Sims 2
- The Sims Online
- The Partners
- Space Colony

Programy i sterowniki:
- Acrobat Reader 5.0.5 PL
- QuickTime 6.5.1
- DirectX 9.0c

Dodatki
- Space Colony – dodatkowa kampania
- Tapety – The Sims 2 i inne

The Sims 2



Nie działa CD?

• Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.

• Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

• Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!

• Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

• Jeśli nadal nie możesz dać sobie rady, dzwoń: *(0#71) 341-20-83 w.100 w godz.* 11^{00}-15^{00}

THE SIMS (PC)

Poniższe kody pochodzą z wersji podstawowej gry oraz późniejszych dodatków. Aby je wprowadzić, należy podczas gry nacisnąć jednocześnie klawisze „Ctrl"+„Shift"+„C" lub „Ctrl"+„Shift"+„B", a pojawi się specjalne okienko tekstowe.



- **rosebud** – Dodatkowe 1000 simoleonów
- **klapaucius** – Dodatkowe 1000 simoleonów (kod tylko do wersji podstawowej)
- **magicbud** – Dodatkowe 1000 magimonów (kod tylko do dodatku ABRAKADABRA)
- **!** – Powtórzenie kodu
- **;** – Oddzielanie kodów od siebie
- **mansion** – Najlepszy pałac
- **prepare_lot** – Naprawa wszystkich wymagających tego obiektów na działce
- **visitor_control** – Możliwość kontrolowania gości
- **autonomy (0 - 1000)** – Ustawienie poziomu zadowolenia sima
- **interests** – Wyświetlenie wiadomości o osobowości i zainteresowaniach sima
- **set_hour (1 - 24)** – Ustawienie godziny
- **value edit_grass (liczba)** – Zmiana wysokości trawy
- **grow_grass (0 - 150)** – Ustawienie porostu trawy wokół domu
- **water_tool** – Znaczne zwiększenie ilości wody
- **sim_speed (-1000 - 1000)** – Ustawienie prędkości gry
- **edit_char** – Tryb tworzenia postaci
- **map_edit on** – Uaktywnienie edytora mapy
- **map_edit off** – Zablokowanie edytora mapy
- **route_balloons off** – Wyłączenie tekstów w balonikach
- **route_balloons on** – Włączenie tekstów w balonikach
- **genable_objects off** – Niewidzialne obiekty
- **move_objects on** – Przesuwanie dowolnych obiektów
- **move_objects off** – Wyłączenie przesuwania dowolnych przedmiotów
- **restore_tut** – Powtórzenie samouczka
- **lot_size (liczba)** – Zmiana wielkości działki
- **draw_routes on** – Wyświetlenie ścieżek, po których chodzą simy
- **draw_routes off** – Ukrycie ścieżek, po których chodzą simy
- **cam_mode** – Zmiana trybu kamery
- **history** – Zapisanie historii rodziny
- **hist_add** – Dodanie historii rodziny do obecnie istniejącej
- **music** – Przełączenie muzyki
- **sound** – Przełączenie dźwięków
- **soundevent** – Wydarzenie dźwiękowe
- **xyzzy** – Powiedz „xyzzy"
- **plugh** – Powiedz „plugh"
- **porntipsguzzardo** – Powiedz „porntipsguzzardo"
- **reload_people** – Przeładowanie
- **cht (nazwa pliku)** – Lista cheatów
- **html** – Stworzenie strony www
- **import (plik FAM)** – Import wybranego pliku FAM
- **house (numer domu)** – Wczytanie domu
- **save** – Zapisanie domu
- **crash** – Zawieszenie gry
- **quit** – Wyjście z gry

Dożywotnie darmowe naprawy:
Zamów fachowca, żeby naprawił coś w twoim domu. Kiedy wejdzie do domu, postaw wokół niego ściany, tak aby nie mógł się wydostać. Po mniej więcej dwóch dniach fachowiec umrze i zamieni się w ducha. Od teraz za każdym razem, gdy coś zepsuje się w twoim domu, duch fachowca będzie się pojawiał i naprawiał wszystko za darmo.

Szybkie wyrzucanie śmieci:
Aby zaoszczędzić czas przy wyrzucaniu śmieci, wybierz opcję „Wyrzuć śmieci". Kiedy sim będzie już w drodze do śmietnika, kliknij na ikonce odpowiadającej za wykonywaną przez niego czynność. Następnie każ simowi posprzątać i śmietnik będzie pusty.



Jak nie płacić rachunków:
Pozbieraj trochę rachunków i wybierz opcję „Zapłać rachunek". Kiedy sim weźmie kopertę i odejdzie kawałek, przejdź do trybu budowaniu lub kupowania. Wydaj możliwie najwięcej pieniędzy, tak aby nie zostało ci więcej niż 50 simoleonów. Powróć do trybu życia – komputer uzna, że rachunki zostały opłacone. Teraz możesz sprzedać wszystko, co kupiłeś przed chwilą, i okaże się, że nie straciłeś ani grosza.

Jak najeść się za darmo:
Kiedy twój sim będzie głodny, wyślij go do lodówki, aby coś przegryzł. Kiedy otworzy drzwi lodówki, szybko anuluj polecenie, a na ziemi znajdzie się darmowa paczka chipsów.

THE SIMS (PS 2)

Aby wyświetlić menu cheatowania, musisz w menu głównym nacisnąć jednocześnie wszystkie cztery boczne przyciski.

- **FREEALL** – Wszystkie obiekty są darmowe
- **MIDAS** – Wszystkie tryby dla dwóch osób, przedmioty i skórki



- **PARTY M** – Odblokowanie trybu dla dwóch graczy – „Party Motel"
- **SIMS** – Odblokowanie w dowolnym momencie trybu „Play the Sims"
- **FISH EYE** – Przełączanie między normalnym widokiem, a widokiem z pierwszej perspektywy – do tego służy przycisk „Kółko"

Obiekty do odblokowania:

Rozdział 1
- **Aromaster Whifferpuffer Gold (Tryb kupowania)** – Ugotuj obiad
- **Beejaphone Electric Guitar** – Przejdź przez dom w 24 godziny lub mniej
- **Chairmaster Vanity Table (Tryb kupowania)** – Napraw telewizor
- **Museum (Tryb dla dwóch graczy)** – Pożycz 800 simoleonów od mamy
- **Perspiraction Executive Treadmill (Tryb kupowania)** – Znajdź pracę

Rozdział 2
- **Electronic Insect Control System (Tryb kupowania)** – Ulepsz dom
- **House (Tryb dla dwóch graczy)** – Wykonaj wszystkie cele i wyprowadź się
- **Handyman** – Napraw wszystko w domu
- **Maid** – Posprzątaj cały dom
- **Slurp 'n' Burp Beverage Cooler (Tryb kupowania)** – Uzyskaj promocję na 2 poziom pracy
- **Teppan'Yaki Table (Tryb kupowania)** – Uzyskaj promocję na 3 poziom pracy

Rozdział 3
- **Head in Curio Jar** – Ukończ rozdział w osiem dni lub mniej
- **Master Suite Tub (Tryb kupowania)** – Uzyskaj promocję na 5 poziom kariery
- **The Motel (Tryb dla dwóch graczy)** – Zrób szaloną imprezę
- **The Park (Tryb dla dwóch graczy)** – Powitaj i daj Bobo kiepskie jedzenie
- **Tree Swing (Tryb kupowania)** – Ulepsz dom

Rozdział 4
- **Artists Block (Tryb kupowania)** – Uzyskaj promocję na 7 poziom kariery
- **Club Abhi and Taylor's Place (Tryb dla dwóch graczy)** – Zrób szaloną imprezę
- **Heart Vibrating Bed (Tryb kupowania)** – Ulepsz dom
- **Sonic Shower (Tryb kupowania)** – Uzyskaj promocję na 6 poziom kariery
- **The Park (Tryb dla dwóch graczy)** – Powitaj i nakarm Bobo
- **Wurl N Hurl Jukebox (Tryb kupowania)** – Ukończ rozdział w osiem dni lub mniej

Rozdział 5
- **2 swimming Pools (Tryb kupowania)** – Uzyskaj promocję na 9 poziom kariery
- **Beach Simulater (Tryb kupowania)** – Dopilnuj rozwoju pierwszego dziecka
- **Bearskin Rug (Tryb kupowania)** – Ukończ rozdział w osiem dni lub mniej
- **Maid's House (Tryb dla dwóch graczy)** – Uzyskaj promocję na 8 poziom kariery
- **Sprinkler (Tryb kupowania)** – Dopilnuj rozwoju drugiego dziecka
- **The Park (Tryb dla dwóch graczy)** – Powitaj i daj Bobo kiepskie jedzenie

Rozdział 6
- **Meet Major Dormo** – Wyślij dzieci do szkoły
- **Rhino head (Tryb kupowania)** – Ukończ rozdział w osiem dni lub mniej
- **The Park (Tryb dla dwóch graczy)** – Powitaj i nakarm Bobo



Odblokowanie trybu dla dwóch graczy:
1. Na ekranie startującym naciśnij jednocześnie następujące klawisze: R1, R2, L1, L2 – w celu otworzenia okienka cheatowania.
2. Wpisz „MIDAS" i naciśnij „Done"
3. Rozpocznij tryb „Get A Life"
4. Wejdź z dziewczyną do gorącej kąpieli
5. Naciśnij przycisk „Start"
6. Wybierz „Quit"
7. Wybierz „Just Quit"
8. Tryb dla dwóch graczy powinien być odblokowany

Odblokowanie kryminalnej kariery:
Aby odblokować kryminalną ścieżkę kariery, musisz złapać złodzieja podczas próby ucieczki w trybie „Get a Life". Pomocne może okazać się zainstalowanie systemu alarmowego.

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Agnieszka Trzebska (redaktor prowadzący) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyty CD-ROM:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Grzegorz Młodawski, Magdalena Salik, Agnieszka Trzebska, Michał Zacharzewski, Jacek Goliatowski, Dawid Muszyński

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondecji:
CLICK!, skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

sMs-uj z Uśmiechem

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM: **Plus, Era, Idea, HEYAH**

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail **sms@mobila.pl**

MONO: sms 7265 2,44 zł — **MONOFONICZNE nokia**

POLI: sms 7365 3,66zł — **POLIFONICZNE: samsung, motorola, siemens, nokia, sony ericsson, ericsson, sagem, philips**

TOP 30

MONO	POLI	
AA09.031159	AA09.031160	O-ZONE , Dragostea din tei
AA09.031719	AA09.031725	Ivan i Delfin , Jej czarne oczy
AA09.031784	AA09.031809	Trzeci Wymiar , Dla mnie masz stajla
AA09.031981	AA09.032003	Mandaryna , Here I Go Again
AA09.032242	AA09.032261	K.Krawczyk & E.Bartosiewicz ,Trudno tak
AA09.024677	AA09.029563	Jeden Osiem L , Jak zapomnieć
AA09.030083	AA09.030413	Usher , Yeah
AA09.032238	AA09.032252	Haiducii , Dragostea din tei
AA09.031176	AA09.031184	Muzyka z filmu Shrek 2 , Changes
AA09.030593	AA09.030594	Virgin , Dżaga
AA09.030097	AA09.030110	Liber&Doniu , Skarby
AA09.030227	AA09.030240	Britney Spears , Everytime
AA09.030579	AA09.030580	Temat z filmu Shrek , Hallelujah
AA09.031864	AA09.031887	52 Dębiec , To my
AA09.032215	AA09.032236	O-Zone , De ce pling chitarele
AA09.031616	AA09.031641	ATB , Marrakesh
AA09.026282	AA09.029676	Safari Duo , All The People In The World
AA09.031500	AA09.031505	Maroon5 , This Love
AA09.032214	AA09.032235	O-Zone , Crede ma
AA09.031208	AA09.031216	Sistars , Sutra
AA09.031673	AA09.031700	Kelis , Trick Me
AA09.031789	AA09.031808	Kate Ryan , La promesse
AA09.031831	AA09.031854	Mor W.A. , Dla Sluchaczy
AA09.032398	AA09.032400	Kasia Kowalska , To co dobre
AA09.031869	AA09.031882	Safri Duo , Rise
AA09.031364	AA09.031372	Nadiya , Parle moi
AA09.032047	AA09.032057	ATB , I Don't Want To Stop
AA09.032211	AA09.032231	Ania Dąbrowska , Charlie Charlie
AA09.031977	AA09.031998	Black Eyed Peas , Let's Get It Started
AA09.031181	AA09.031222	Vanilla Ninja , Tough Enough

HIP-HOP

MONO	POLI	
AA09.032749	AA09.032785	Roots , Don't say nuthin'
AA09.032776	AA09.032793	Owal Emcedewa , Pełen pokus
AA09.031952	AA09.031972	Zipera, Do roboty
AA09.030096	AA09.030115	Fenomen, Sam na sam
AA09.031956	AA09.031970	Emade, Niebo
AA09.031954	AA09.031969	Trzeci Wymiar, Dostosowany
AA09.031955	AA09.031968	Ascetoholix, Na spidzie
AA09.031958	AA09.031967	O.S.T.R., Rap po godzinach
AA09.031957	AA09.031966	O.S.T.R., Początek
AA09.032748	AA09.032784	Liber & Marian , Jedna z dróg
AA09.032244	AA09.032263	Negatyw , Tłustosz
AA09.032432	AA09.032440	Mezo & Liber , Żeby nie było
AA09.032281	AA09.032288	Vienio &Pele &Lui &Gutek , Dla moich ludzi
AA09.032202	AA09.032210	Tede/Zdzislawa Sosnicka , Jak żyć
AA09.031793	AA09.031812	Liber, Szukam luzu
AA09.031792	AA09.031811	Styl V.I.P. feat.Dono, Smak zwycięstwa
AA09.031785	AA09.031810	Chłopaki z szarego tłumu, Gubię się
AA09.031865	AA09.031886	Abra Dab/Gutek, Rapowe ziarno
AA09.031870	AA09.031885	Teka, Przestroga
AA09.031871	AA09.031884	WWO, U Ciebie W Mieście
AA09.031868	AA09.031883	Obóz TA, Na zawsze
AA09.031472	AA09.031474	Mezo, Panczlajner
AA09.031512	AA09.031517	Tede, Wielkie Jol
AA09.031508	AA09.031515	Pezet/Noon, Nie Jestem Dawno
AA09.031501	AA09.031514	O.S.T.R, Zazdrość
AA09.031496	AA09.031503	Łona, Rozmowy z cutem
AA09.031205	AA09.031214	Outkast, Roses
AA09.031203	AA09.031219	Dj Buhh feat. Tede , Pęknięty jeż
AA09.031204	AA09.031228	Mes/Magiera/L.A./Numer Raz , Rok później
AA09.027898	AA09.029723	Black Eyed Peas, Hey Mama

POP

MONO	POLI	
AA09.033069	AA09.033076	Sidney Polak , Otwieram wino
AA09.033059	AA09.033063	Vanilla Ninja , Don't Go Too Fast
AA09.033057	AA09.033064	Seether i Amy Lee , Broken
AA09.033047	AA09.033045	O-Zone , Despre Tine
AA09.032777	AA09.032794	Paulina Rubio , Te quise tanto
AA09.032771	AA09.032788	Anastacia , Sick And Tired
AA09.032778	AA09.032795	Virgin , Kolejny raz
AA09.032775	AA09.032796	Mandaryna , Jesteś ale cię nie ma
AA09.032740	AA09.032742	Maroon5 , z filmu Spiderman 2 ,Woman
AA09.032216	AA09.032229	Slipknot , Circle
AA09.032217	AA09.032230	Sting , Stolen Car
AA09.032218	AA09.032232	The Cure , The end of the World
AA09.032213	AA09.032234	Martin Solveig , Rocking music
AA09.032212	AA09.032237	Maanam , Do kogo biegłam
AA09.032240	AA09.032265	Celine Dion , You And I
AA09.032197	AA09.032260	Jam&Spoon feat. Rea , Set Me Free
AA09.032243	AA09.032262	Lostprophets , Last train home
AA09.032245	AA09.032264	Lionel Richie , I Still Believe
AA09.032398	AA09.032400	Kasia Kowalska , To co dobre
AA09.032433	AA09.032438	Nina Sky , Move Ya Body
AA09.032772	AA09.033013	ATB , Ecstasy
AA09.031982	AA09.032001	One Track Mind, I Like You
AA09.031976	AA09.031999	Benassi Bros Feat Sandy, Illusion
AA09.031979	AA09.031997	George Michael, Flawless
AA09.032747	AA09.032997	Reni Jusis , It's Not Enough
AA09.032746	AA09.033011	Fabian Lara , No Big Deal
AA09.032743	AA09.033006	Alcazar , This Is The World We Live In
AA09.032436	AA09.032437	Streets , Dry Your Eyes
AA09.032435	AA09.032441	Scissor Sisters , Laura
AA09.032434	AA09.032442	NU VIRGOS , Stop! Stop! Stop!

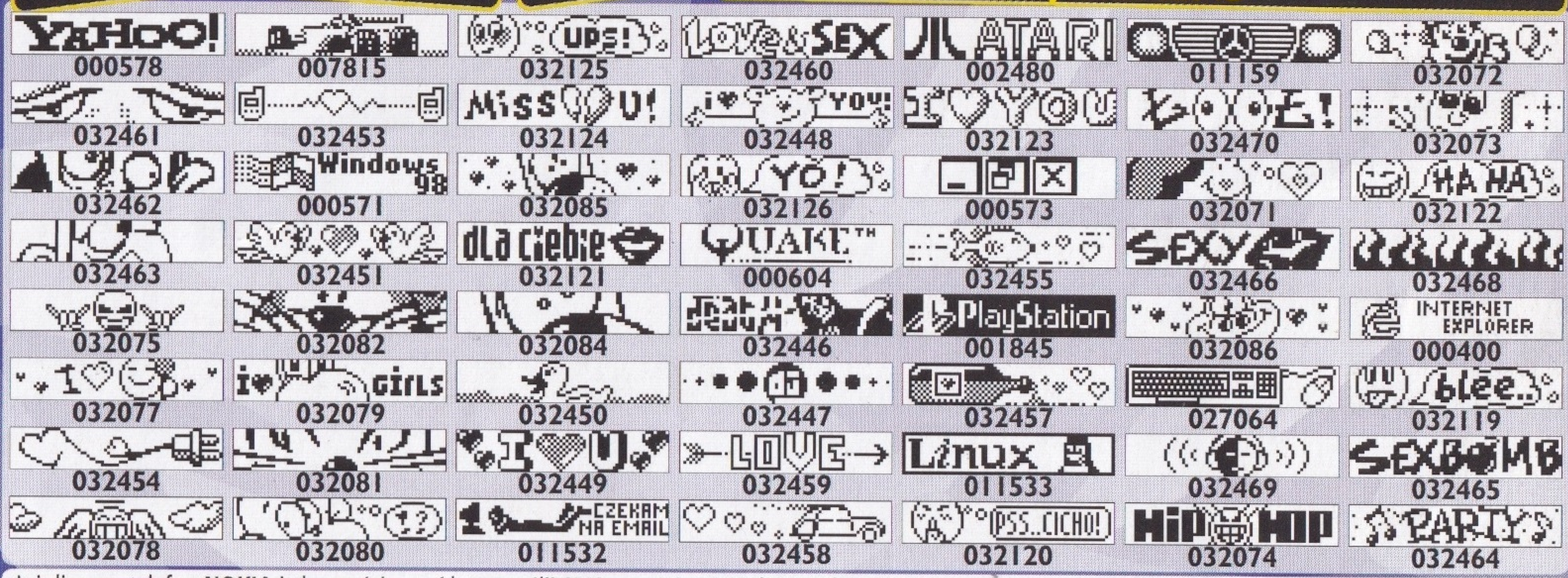
Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek wyślij SMS o treści: **AA09.(numer dzwonka)** pod numer **7265** (dla dzwonków **monofonicznych**, koszt tylko **2,44 zł**) lub **7365** (dla dzwonków **polifonicznych**, koszt tylko **3,66 zł**). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7265** (dla dzwonków monofonicznych) lub **7365** (dla dzwonków polifonicznych) o treści: **AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego** np. AA09.105599.505779351. Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS obsługujących dzwonki w formacie midi lub smaf i z opcją WAP.

TAPETY — sms 7365 — 3,66zł — Nokia



Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyślij SMS o treści: **AA09.(numer tapety)** pod numer **7365**. Płacisz za to tylko **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: **AA09.(numer tapety).numer telefonu znajomego** np. AA09.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli **NOKIA** posiadających kolorowy wyswietlacz i funkcje **WAP**. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie **WAP**.

LOGOSY — sms 7164 — 1,22zł — NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS



Jeżeli masz telefon **NOKIA** i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer **7164**. Płacisz za to tylko **1,22 zł**. **Alcatel** wyślij AA09.A(numer loga), **Motorola** wyślij AA09.M(numer loga), **Sony Ericsson** i **Ericsson** wyślij AA09.E(numer loga), **Siemens** wyślij AA09.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7164** o treści: AA09.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: **AA09.023775.505779351**, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga. **Usluga dostepna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens**

DZWONKI — sms 7365 — 3,66zł

AA09.S033053	Dzwonek z gry Age of Empires 2
AA09.S031720	Ivan i Delfin ; Jej czarne oczy
AA09.S031529	O-ZONE ; Dragostea din tei
AA09.S031712	Peter Andre ; Insania
AA09.S031711	Kelis ; Trick Me
AA09.S031710	Jay-Z ; Dirt Off Your Shoulder
AA09.S032392	D12, How Come
AA09.S033060	Seether i Amy Lee ; Broken
AA09.S033070	Blue ; Bubblin
AA09.S033062	Vanilla Ninja ; Don't Go Too Fast
AA09.S033073	Sidney Polak ; Otwieram wino
AA09.S032766	Mandaryna ; Jesteś ale cię nie ma
AA09.S032759	Tede ; Jak żyć
AA09.S032758	Roots ; Don't say nuthin'
AA09.S032757	Liber & Marian ; Jedna z dróg
AA09.S032756	Reni Jusis ; It's Not Enough
AA09.S032768	Paulina Rubio ; Te quise tanto
AA09.S032763	ATB ; Ecstasy
AA09.S032223	O-Zone, Crede ma
AA09.S032394	Ann Winsborn, Je nai pas compris
AA09.S032393	Mandaryna. Here I go again
AA09.S032392	D12, How Come
AA09.S032239	Haiducii, Dragostea din tei
AA09.S032227	The Cure, The end of the World
AA09.S032226	Sting, Stolen Car
AA09.S032207	Helicopter Girl, Angel City
AA09.S032206	Cortez, What U Get Is What U C
AA09.S032225	Slipknot, Circle
AA09.S032220	Maanam, Do kogo biegłam
AA09.S032219	Ania Dąbrowska, Charlie Charlie
AA09.S032258	Celine Dion , You And I
AA09.S032251	Lionel Richie, I Still Believe
AA09.S032250	Negatyw , Tłustosz
AA09.S032208	Jam/Spoon feat. Rea, Set Me Free
AA09.S032191	Twista, Sunshine
AA09.S031713	Prodigy, The Breath

GRAFIKI — Siemens



Jeżeli masz telefon **Siemens** i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka) pod numer **7365**. Płacisz za to **3,66 zł**. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7365** o treści: AA09.S(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. **AA09.S105599.505779351**. Dla telefonów Siemens: A50, A52, A55, A60, C45, C55, M50, M55, MC60, ME45, MT50, S45, S55, SL42, SL45, SL45i, SL55, SX1

7164 - koszt 1zl netto ; 1,22zl brutto , 7265 koszt 2 zł netto ; 2,44 zł brutto , 7365 - koszt 3 zł netto ; 3,66 brutto